

# ALL ABOUT

© CAPCOM 1996

# PUZZLE FIGHTER IX

スーパーパズルファイターIX

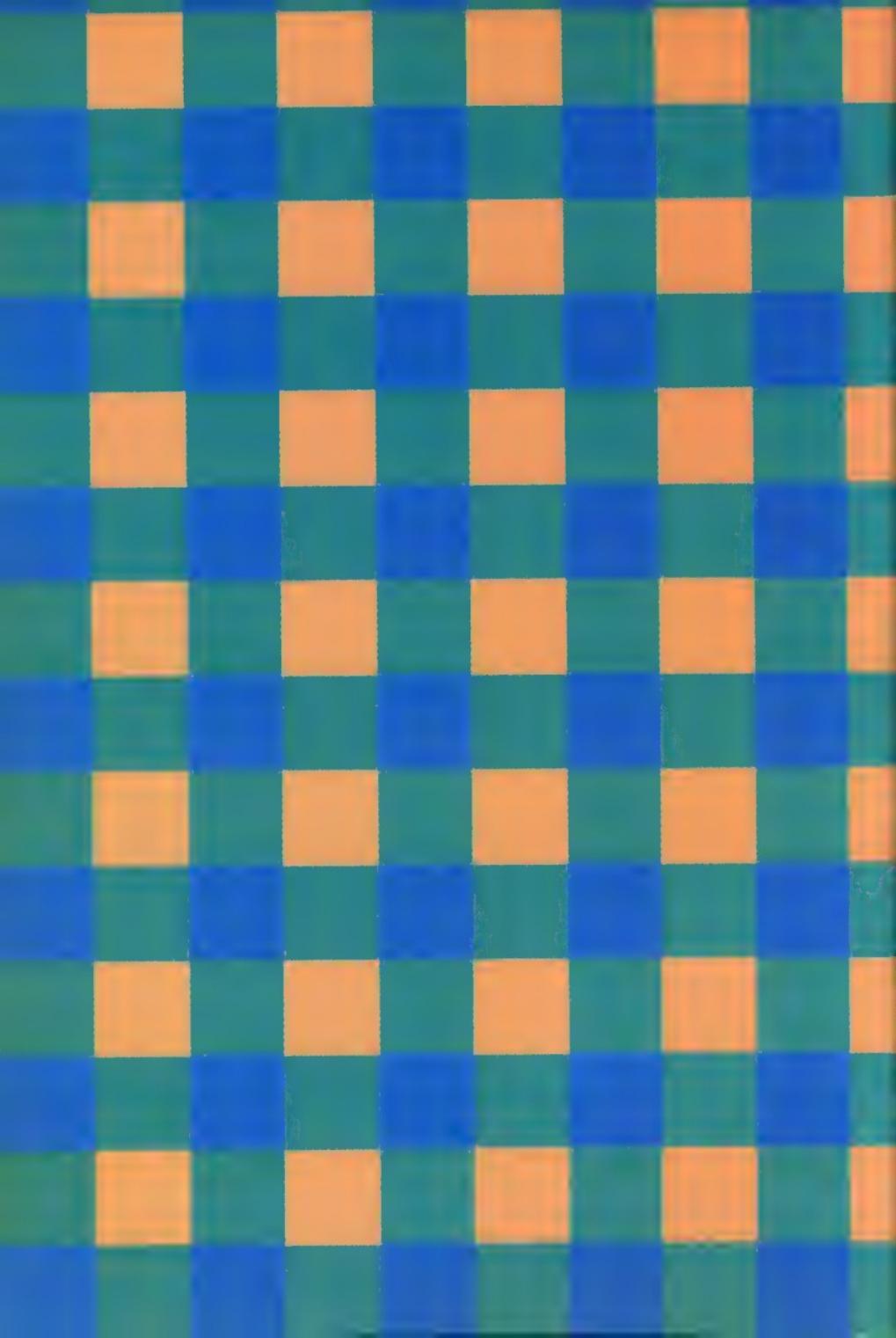
スパズルの  
すべてを公開

カブコングランプリ  
得点計算式 + システム解析  
隠し3キャラ使用コマンド  
全技グラフィックギャラリー



STUDIOPENT  
STUDIOPENT

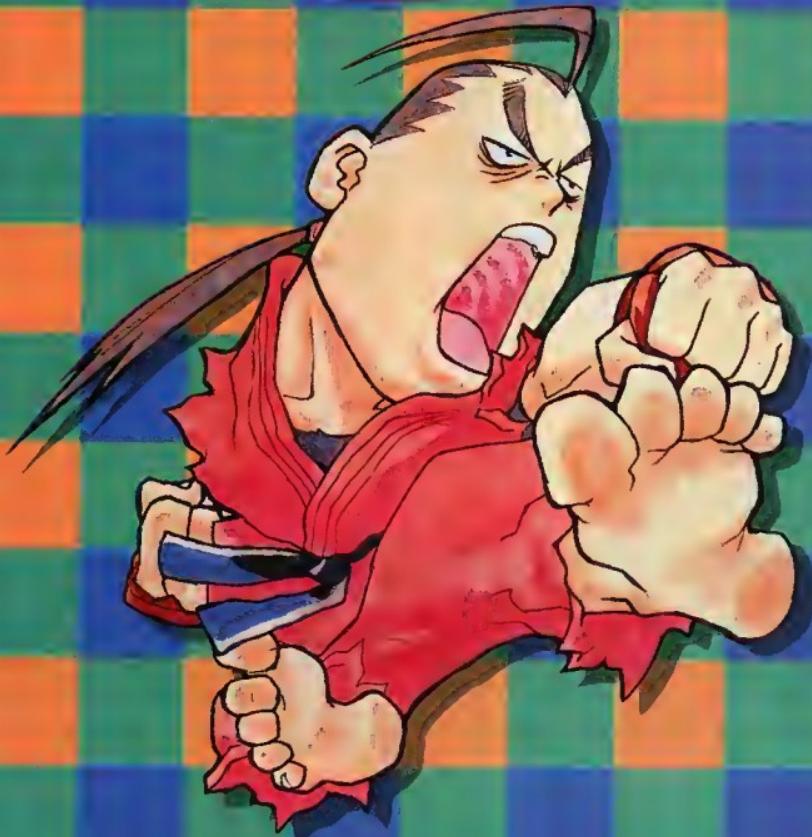
スタジオイベントスタッフ・編



ALL ABOUT

# SPAZZIE FIGHTER II

スーパーバズィーファイターIIX





## ALL ABOUT

オール・アバウト・スーパーパズルファイターII X



### 「スーパーパズルファイターII X」 秘情報局

#### PHASE 1 サイキヨー流パズル道場 初心者入門編

#### PHASE 2 PUZZLE FIGHTERS

リュウ	4
ケン	7
チュンリー	19
さくら	20
モリガン	24
フェリシア	28
レイレイ	32
ドノヴァン	36
ゴウキ	40
デビロット	44
ダン	48
SUB-CHARA MUSEUM	52
OPENING THEATER	56
/ENOING GALLERY	60
	64
	65



#### DEMO COLLECTION

落合パターン一覧	66
/CPUキャラクター出現テーブル	68

#### PHASE 3

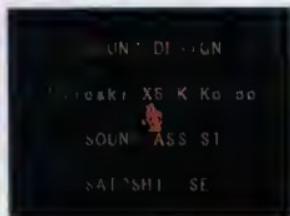
#### ひとつ上をいくシステム解析

対戦アクションの法則	69
特殊状況での操作	70
得点システム	72
カウンタージェム算出方法	75
カウンタージェムについて	78
テストモード	80
海外版のちがい	81
	82

#### PHASE 4

#### ウルトラサイキヨー流 常勝秘伝書

連鎖とパワージェムの比較	83
同時消しの考察	84
パワージェムの作りかた	85
連鎖の作りかた	86
クラッシュジェムの置きかた	90
	92





# ENVIS



レインボージュムの使いかた	94
カウンタージュムへの対処方法	96
攻撃のタイミング	98
具体的な戦略集	99
対CPU戦の戦いかた	103
対2P戦の戦いかた	104

## PHASE 5 スーパーバズルファイターIX -FILE

CAPCOM開発スタッフINTERVIEW	106
スーパーバズルファイターIX超情報局	113
データで見る「スバル」	118
声優の部屋	122
VOICE COLLECTION	123

メッセージLibrary	131
禁断の章	137
楽譜集	154
明解・「スバル」用語の基礎知識 /読者プレゼント	175

## 特別付録

インストラクション・カード  
& 表紙イラスト・ミニポスター

巻末  
じ込み

## STAFFより

### 山下 章

開発インタビューのあと、船水KGPと大販で飲む。そこでうかがった驚愕の新事実とは……残念だが、まだここには書けない。ただ、カブコン・ファンが狂喜するような展開が、日々複数発表になるはず。もちろんA.A.シリーズにもご期待ください。

### 高橋政輝



### 大出綾太

ペーマガ本誌の記事用にカブコンへ取材に行った日。「おもしろいですよ、オール・アバウトですよ」と冗談まじりで言ったことが、まさかホントになるなんて。とにかくにも、開発スタッフのみなさん、また対戦しましょう。チャンピオンより。

### 片平鍾瀛

さくらを使用中、見て見て→セーの！→かーわい→X2と連続口撃がキマリ、「狙った？」と問われて「狙っていない」と答える。でも最後はスタートボタン挑発だった。それはさておき、仮眠から目覚めて電源を入れたら「スバルX」が……犯人は誰だ！

### 中山直樹

バズルゲームの対戦をして気になるのはキャラ性能の三すくみがないこと。それが実現するような新システムを切願。なお、本書の対戦ダイアグラムは、ほかの組み合わせと比較しやすいように、優劣(数字)を少し誇張させているのであしからず。

### 中國マサミ

サイキョー連筆文字描き師やってます。ほかにも流派を変えて仕事していますんで、またどこかでお会いできると思います。ほんのちっぽりのお仕事なのに、こんなスペースをくださるペントのみなさんと山下さんに感謝です。ハイ。

隠し仕様

# スーパー パズルファイ

## スーパー① 3人の隠れキャラが使える!!

「スーパーパズルファイターII X」(以下スパズル)最大の特徴が、いま明かされる。通常では使用できない3人の隠れキャラクター「ゴウキ」「デビロット」「ダン」の使用コマンドを公開だ! キャラクター選択画面で下の

コマンドを入力しよう。対CPU戦、対2P戦のどちらでも使用できるぞ。ちなみにコンティニュー時には入力する必要はないけれど、カーソルをべつのキャラに移動させた場合は、もう一度コマンドを実行すること。



### ゴウキ使用コマンド

『スーパーストリートファイターII X』以降のシリーズに登場する、殺意の波動をあやつる謎の格闘家ゴウキ。強力な落下パターンで攻撃ができる。



1P側  
2P側

カーソルをモリガンにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。

◆◆◆◆◆+左(1P色)or右(2P色)ボタン  
カーソルをフェリシアにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。

◆◆◆◆◆+左(1P色)or右(2P色)ボタン

### デビロット使用コマンド

『サイバーポッツ』に登場する、悪の帝国テスサラン王国の第一王女。わがままでひねた性格をそのまま表わしたような落下パターンを持っているのだ。



1P側  
2P側

カーソルをモリガンにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。

◆X13回+左(1P色)or右(2P色)ボタン  
カーソルをフェリシアにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。

◆X13回+左(1P色)or右(2P色)ボタン

※最後のボタンは、タイマーが「10」のときに押す

### ダン使用コマンド

ダンは『ストリートファイターZERO』シリーズに登場する“サイキヨーラ”を名乗る己流格闘家。赤一色の落下パターンは、もはや日流以下……?



1P側  
2P側

カーソルをモリガンにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。

◆X13回+左(1P色)or右(2P色)ボタン  
カーソルをフェリシアにあわせて、スタートボタンを押しながら以下のコマンドを入力。

◆X13回+左(1P色)or右(2P色)ボタン

※最後のボタンは、タイマーが「10」以外のときに押す

※コマンド入力を失敗したら、スタートボタンを押しなおして最初からやりなおす

# ターII X 情報局

## スクープ② 対CPU戦でデビロットが乱入！

「スパブル」の対CPU戦（1人で遊ぶモード）では、通常なら8人で戦うことになる。しかし、フレイドにある条件を満たすと、ステージにならなかったと、隠れキャラクターの「デビロット」が乱入してきて、彼女とも

戦うことになるのだ。乱入条件は以下のとおり。ちょっとキツめではあるけれど、がんばって達成してみてほしい。なお、デビロットに負けてしまっても、コンティニューすれば再度対戦できるので、安心して戦おう。



▲まずは本来の7人目が登場



▲突然“挑戦者あり”の表示が



▲対戦相手がデビロット姫に



▲「遊んでやるぞよ」と登場！

### デビロット乱入条件

它的「あけぼのフィニッシュ」とは、勝負決定時に画面がフラッシュすること（『ストZERO』のスパコン・フィニッシュと同じ演出）。もし途中でコンティニューしたり、乱入されて一度でも対2P戦になった場合は、条件を満してもデビロットは乱入してこないので注意。なおデビロットに勝つと、本来の7人目との対戦に入る（通常より1人余分に戦うことになる）。

ステージがはじまる（ステージ6終了）までに

- ①1ラウンド1分以内でCPU敵を倒す
  - ②あけぼのフィニッシュをキメる
  - ③「最大連鎖数」を4以上
  - ④「最大アワーゲーム」を20以上
- ①～④の条件を最低1回ずつ満たすと、ステージ7開始時にデビロットが乱入してくる

## オマケスクープ 対CPU戦のラストボス(9人目)はあの男だ！

対CPU戦で8人のキャラを倒すと、ファイナルステージに突入し、最終キャラが登場する。8人の顔グラフィックがフラッシュして表示されるのは…

ダン！ か、最終ボスとして出演したことにして泣いていたダンのうしろからゴウキが近づき、瞬獄殺でボコボコにしてしまうのだ。やっぱりラス

トはゴウキ、というわけ。なお、ゴウキに負けてコンティニューをした場合は、これらの演出はカットされ、最初からゴウキが登場するようになる。



▲「やっ…たぜ、オヤジーツ」



▲「ウルトラやったぜオヤジ」



▲非常に瞬獄殺がサクレツ



▲「負けたッス」と転がり退場



## サイキョー格闘パズル、いきなり登場!!

今度はアタマの駆け引きだ!

『ストリートファイター』と『ヴァンパイア』の

奇跡のフュージョンがついに実現!?

タメろパワージェム! キメろカウンターattack!

巨大く連鎖けば大逆転、「頭脳バトル」に火花を散らせ!

超格闘パズルの決定版

『スーパーパズルファイターII X』

新たな激戦の幕が、どういうワケかいま、開くッ!!



専門店

サイキヨー流パズル道場  
初心者入門編





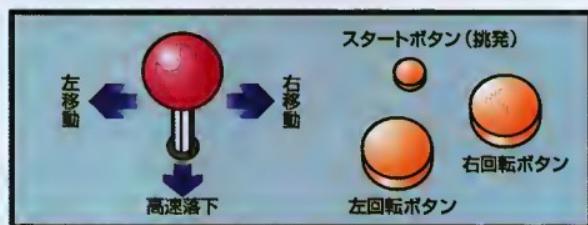
## ★ 基本的な操作方法

上から落ちてくる赤・緑・青・黄の4色のブロック（このゲームではジェムと呼ぶ）を手ざわよく消して（壊していく）いくのが『スマズル』の基本。

ジェムは2個1組になって落ちてくる（落下ジェムと呼ぶ）。レバー×ロードで左右移動、×に入れれば高速落下。

ボタンは回転用で、左ボタンで左回転、右ボタンで右回転ができる。周囲が点滅しているジェム（中心ジェム）を軸にして、もう一方のジェム（公転ジェム）が回転するぞ。落下ジェムは、中心ジェムが下になって落ちてくる。

段差のある場所に落下ジェムを横にして置くと、下に何もないジェムはちぎれて落ちていく。なお、落下ジェムがフィールドの床や置いてあるジェムに触れることを「接地」、置かれて動かなくなることを「確定」と呼ぶ。また、フィールドの横方向は「列」、縦方向は「段」と数える。



### 特殊操作

### タテ回転

通常、落下ジェムを回転させるには、最低でも横2列分のスペースが必要。もしも、横1列分（ジェム1個分の幅）のスキマに入ってしまうと、「タテ回転」という特殊な回転をするようになる。



▲こんなスキマに入つても、ボタンを押せば……

▲効果音とともに上下のジェムが入れ替わるのだ

これは、回転ボタンを1回押すだけで、上下のジェムの場所が入れ替わるというものだ（正確には公転ジェムと中心ジェムも入れ替わる→73ページ）。何回でも使用できるから、うまく活用しよう。

### 特殊操作

### 挑発

対戦中にスタートボタンを押すと、中央の自キャラが相手を挑発するぞ（1ラウンドにつき1回のみ）。ただしフィールドには何も影響しない。単なるお遊びだ。



▲ダン以外のキャラが挑発すると、相手はアクションする。でもそれだけ

## ★ 勝敗の決まりかた

「スパブル」では、落下ジェムの落ちてくる列（左から4列目）がさきに一番上まで積み上がったほうが負けとなる。落下口がつまってしまうと、つ

ぎに出現するはずの落下ジェムが落ちてくることができなくなるからだ。落下口があるのは13段目。つまり、ほかの列が13段目まで積み上がってい

ても、4列目さえ空いていれば勝負は終わらないということ。さまざまなテクニックを駆使して、左から4列目を死守しよう。

これなら…試合続行



▲ここまでなら12段なので、まだ試合は終わらない。ピンチだけどネバれ！

こうなると…負け！



▲ここまで積んでしまうと負けになる。ぐれぐれも自分で埋めてしまわないように

## ★ プレイ画面の見かた

1人で遊ぶとき（対CPU戦）も、2人で対戦するとき（対2P戦）も、画面のレイアウトは同じだ。1P側が

画面の左半分、2P側が右半分を使うことになる（対CPU戦では1P・2Pどちらのスタートボタンを押したか

によって、自分のフィールドの位置が決まる）。画面にはさまざまな情報が表示されるので、すばやく確認しよう。

落下口	予告値	NEXTジェム
落下ジェム出現場所。 ここが埋まると負けだ	降ってくる予定のか ウンタージェム（→11 ページ）個数を表わす	現在操作している落下ジェムが何個 →確定してから、つ ぎに落ちてくる落下ジェム
<b>警告メッセージ</b> 予告値によって警告文が表示される。 1～10……CAUTION 11～30……WARNING 31～……DANGER		<b>キャラクター名</b> 使っているキャラの名前を英語で表記
<b>フィールド</b> ジェムを置くことができる空間。基本的に横6列×縦3段の広さ		<b>格闘フィールド</b> パズルの攻防において、選択したキャラたちが2頭身姿で格闘する。このゲームのウリの一つ
<b>メッセージ</b> 特殊状況になったとき、以下の4種類のメッセージが表示される。 <ul style="list-style-type: none"><li>• 1ST ATTACK</li><li>• X CHAIN !</li><li>• TECH BONUS</li><li>• ALL CLEAR !</li></ul>		<b>スコア</b> 得点。ジェムを消したりすると上がる
	<b>対2P戦連勝数</b> 対2P戦で何連勝したか。「99WINS」でカウンター・ストップ	<b>モード/レベル表示</b> 対CPU戦だと選んだ難易度を表示。対2P戦なら「VS」
		<b>勝利ラウンド数</b> 1ラウンド取ると「V」が点灯。すべて点灯すると勝ち抜き

## ★ ジェムには4種類あるのだ

### ノーマル ジェム



4種類あるジェムのうちノーマルジェムは、四角形のごく普通のジェムだ。同じ色が縦・横にくっつくように置くと、スキマがなくなつてつながる。同じ色なら何個でも、どん

なカタチにでもつながるぞ。  
4個以上のノーマルジェムが四角形につながると、1個の大きなジェム=パワージェムになる。さらにノーマルジェムをつなげて大きな四角

形にすれば、パワージェムは巨大化する。なお一度パワージェム化すると、ノーマルジェムにはもどらない。また、下にジェムが1個でもあると、そこで支えられてしまうのだ。

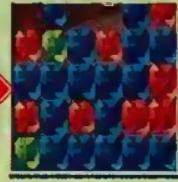
### つなげ かるジ ェムの



▲置いてあるジェムと同じ色のジェムをくっつけると



▲こうやってつながる。縦・横どちらでもOKだ



▲どんどんつなげて長くすることもできる

### パワージ ェムの落 下阻止



▲下に1個でもジェムがあると落ちない

### 作りか たジ ェムの



▲L字型につなげたノーマルジェムにもう1個置くと



▲パワージェムになった。この大きさを $2 \times 2$ と言う



▲そのあとも四角形になるように置いていけば



▲巨大化する。正方形でなくとも大きくなるぞ

### クラッシュ ジェム



ノーマルジェムは、ただつないだけでは消えてくれない。丸い形をした同じ色のクラッシュジェムをくっつけると、やっと消えるのだ。し

かも、つながっているノーマルジェム（パワージェム）なら、1個のクラッシュジェムでまとめて壊すことができる。ちなみに、同色のクラッ

シジェム同士をくっつけると、両方とも消えることを覚えておこう。ジェムが消えると、その上に乗っていたジェムは落下するぞ。

### 消えが たジ ェムの



▲この部分にクラッシュジェムをくっつけると……



▲つながっているノーマル&パワージェムが消える



▲もちろんパワージェムにくっつけても……



▲1個で全部壊壠できる。うへんカイカン

# カウンタージェム



ジェムを壊して点数をもらうと、相手側のフィールドにカウンタージェムを降らせて攻撃することができる。カウンタージェムとは、外側がグレーのワクで、中にカウント（数字）が表示されているジェム。数字にはノーマルジェムと同じように4色の種類があって、通常降ってくるときは「5」になっている。このカウンタージェムで相手のフィールドを埋めてつくしてしまうのが、勝利への近道だ。

カウンタージェムの特徴は「上下

左右の隣でカウンタージェム以外のジェムが消えると、巻き込まれて一緒に壊れる」（レインボージェムでの消滅時は例外）こと。ジャマなカウンタージェムは、すぐ隣でノーマルジェムなどを消せば、一緒に消滅するわけだ。カウンタージェムの数字と同じ色のクラッシュジェムをつなげても、破壊することはできない。もう一つの特徴は「表示カウントがゼロになると、数字と同じ色のノーマルジェムに変身すること」こと。カウントは、自分側の落下ジェムを1



◀ 相手が埋まるくらいのカウンタージェムを送れ！

個落とす（接地→確定させる）ことに1つずつ減っていく。これがゼロになると（つまり落下ジェムを5個落とす）と、ノーマルジェムに変身するわけ。変身したときにもしも四角形に配慮されていれば、即座にパワージェム化するし、同色のクラッシュジェムとくっついていれば、その場で消してくれる。この特徴を逆利用して反撃することも可能だ。

## 消かしきるカウンタージェムの



▲ここにクラッシュジェムを置いておく



▲落下ジェムを置いたので、カウントが1つ減る



▲ゼロになったものはノーマルジェムに変身する



▲破壊！巻き込まれたカウンタージェムも消滅

## 変カウンタージェムの



▲降ってきた直後。カウントは「5」になっている



▲現状ではクラッシュジェムがくっついても消えない



▲ゼロになると一齊にノーマルジェムへ変身。すると



▲パワージェム化、破壊が自動的に行われる

# レインボージェム



落下ジェム25個ごとにレインボージェムが登場する。これを任意のジェムの上に置くと、自分側にある同色のジェム（ノーマル、パワー、クラッシュ、カウンター）が全部消滅するのだ。ただし、これによって相手に降るカウンタージェムは初期値が「3」になり、個数も通常の半分になる。なおレインボージェムはフィールドの床に落とすと、何も起きずに消えてしまうぞ。

## 消えんかたレインボージェムでの



▲赤の上にレインボージェムを置く



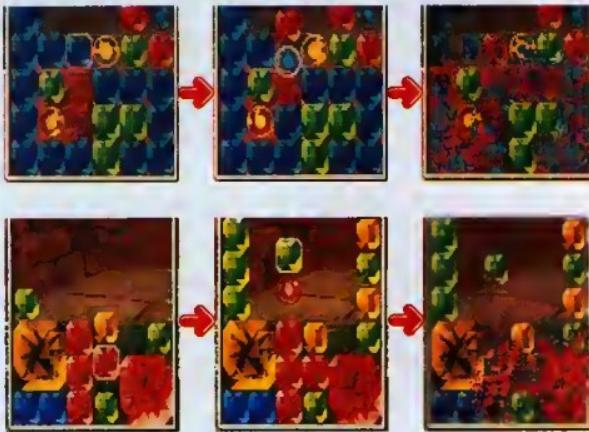
▲同色ジェムをすべて消してくれる

# ★ いろんな消しかたを知ろう

## つなげ消し

クラッシュジェムでノーマルジェムやパワージェムを消すときに、基本となる消しかたが「つなげ消し」。その名のとおり、2個以上つながっているノーマルジェムを消すことだ。パワージェムは「ノーマルジェムの変形」とみなされるので、パワージェムを消すときもつなげ消しということになる。

つなげ消しでは、より長く、より太く、より大きくなげて消せば、それだけ大量の得点がもらえ、カウンタージェムもたくさん発生する。1回で大量に消すのがポイントだ。



## 同時消し

2色以上のジェムがべつの場所で同時に消えることを「同時消し」と言う(2色消えたら2色同時消し、3色だと3色同時消し)。同じ色が離れた場所で消しても同時消しにはならない。



## 連鎖消し

あるジェムが消えて上に乗っていたジェムが落ちたときに、同色のノーマ

ルジェムとクラッシュジェムがくっつくと、それらのジェムも消える。これが「連鎖消し」だ。ジェムが2回消えると2連鎖、3回消えると3連鎖……

とつづくぞ(1回しか消えない=連鎖しなかった場合も、便宜上1連鎖と呼ぶ)。連鎖数が増えるほど、大量のカウンタージェムを相手に送れるのだ。



## ★ 実験・カウンタージェムの発生個数

相手を攻撃するカウンタージェムの発生量は、ジェムを消したときにもらえる得点の大きさに比例している。それでは、どんな消しかたをすれば、どれくらいのカウンタージェムを送ることができるのだろうか?

正確に発生量を計算するには、複雑な得点計算をしないといけないんだけど、ここではだいたいの感覚を理解

してもらうために、実験を行なってみよう。テーマごとにいろいろな消しかたをして、いくつのカウンタージェムが発生するかを、実際にゲームをプレイして調べてみた。

ちなみに、正確な得点計算方法とカウンタージェム発生個数計算式は75ページから解説している。この実験を理解してから読んでほしい。



▲カウンタージェムの発生個数は、相手側フィールド上部の予告値を見ればいいのだ

### 実験1 つなげ消しの個数

まずはつなげ消しから。ノーマルジェムをつなげた個数によるちがいを調べてみた。なおこの場合、消すためにつなげたクラッシュジェムも個数に含める。で、結果は右のとおり。つなげた個数と発生数が同じになった。ちなみに、つなげ個数を11個以上にしても、発生量は破壊数とほぼ同数になるぞ。

2個



6個



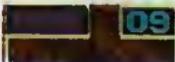
10個



### 実験2 カウンタージェムの巻き込み個数

つづいては、カウンタージェムを巻き込んだときの発生量の変化だ。たくさん巻き込めば、それだけ多くのカウンタージェムを送ると思いがちだけれど、実際にはほとんど変化しなかった。カウンタージェムは比較的簡単に消せる(巻き込める)ので、得点は低くおさえられているようだ。

0個



2個



5個



### 実験3 同時消しの色数

同時消した場合、2色のときと3色のときでは、どれくらい個数が変わるのが? また同時消しなかったときとくらべると? ということでお、2連鎖目が同時消しになる場合(2色と3色)と、ならない場合を調べてみた。やはり同時消しになると、発生個数がかなりの割り増しになるようだ。

1色



2色



3色



## 実験4

### パワージェムの大きさ

ノーマルジェムの変形つなぎパターンであるパワージェム。2×2（ノーマルジェム4個分）、3×3（同9個分）、4×4（同16個分）という3種類のパワージェムで調べてみると、巨大になるほど、飛躍的に発生数が増加した。大きいパワージェムを作るのは、困難なぶん見返りも大きいわけだ。

**2×2****3×3****4×4**

## 実験5

### パワージェムの個数

では、同じ大きさのパワージェムの個数ではどうだろう。上の2×2と比較してみよう。2個の場合は発生個数が倍増。パワージェム2個をノーマルジェム2個でつなげると、そのノーマルジェム分が上乗せされたようだ。2×2を3個だとさらに倍増。パワージェムも多ければ多いほどいいようだ。

**2×2が2個****2×2が2個 + ノーマル2個****2×2が3個**

## 実験6

### パワージェムの組み合わせ

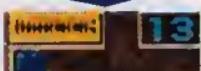
同じ大きさのパワージェムは、個数が多いほどたくさんのかウンタージェムを送ることがわかった。では、ちがう大きさのパワージェムだったらどうだろう。しかも、パワージェムを構成しているノーマルジェムの合計個数が同じだったら。たとえば、4×2のパワージェム1個と、2×2のパワージェム2個（構成個数はどちらも8個）だと、発生量はちがうのか？——答えは同数。分割されていても構成個数が同じなら、攻撃力は一緒になるのだ。

**4×2****2×2が2個**

## 実験7

### パワージェムの向き

4個のノーマルジェムをパワージェムにするとときは、2×2の正方形にしないといけないけれど、それより多い個数でパワージェム化（または巨大化）させるときは正方形でも長方形でもOKだ。さて、2×3という長方形のパワージェムができるとき、縦に長い場合と横に長い場合で、攻撃力は変化するのだろうか。結果は全然変化なし。長方形の向きは関係していないのだ。なお、今後「2×3」と表記した場合は「横2列×縦3段」という意味になる。

**2×3(縦向き)****3×2(横向き)**

## 実験8 連鎖した回数

つづいては連鎖消し。1連鎖ごとに2個ずつ（ノーマルジェム1個+クラッシュジェム1個）消える連鎖で、カウントが増えていく。

ウンタージェム発生個数を調べてみた。写真を見ればわかるように、3連鎖以降は発生個数が激増している。ただし注意しないといけないのが、発生個数は1連鎖ごとに算出されるということ。つまり、それぞれで表示されている個

数は、それまでの連鎖で発生した合計個数になっているのだ。たとえば5連鎖時のカウンタージェム個数は、4連鎖目以前に発生した数（24個）と、5連鎖目で発生した数（18個）の合計値となるわけ。

### 1連鎖



### 2連鎖



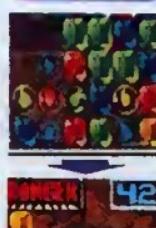
### 3連鎖



### 4連鎖



### 5連鎖



## 実験9 レインボージェムで消す

最後の実験は、レインボージェムで消した場合について。レインボージェムは同色ジェムを全部消してくれる便利なボーナス・アイテムだけれど、そのぶん不利な点もある。カウンタージェムの発生個数が半分になる（1連鎖目のみ。2連鎖目以降はそのかぎりではない）ことと、カウンタージェムの初期値が0になってしまうことだ。どちらも、相手への攻撃能力が低くなるペナルティ。レインボージェムは、相手を攻撃する手段というよりも、ピッチ脱出やジャマなジェムを消すためのもの、という気持ちで使おう。

### レインボージェムで10個



### クラッシュジェムで10個



### レインボージェムで20個



## 結論

以上のような実験結果から、つぎのような結論が導き出される。

①つなげ消しよりもパワージェムを



◆こんなに長くつなげるよ  
りも、パワージェムを作れ

作ったほうがオトク。

- ②パワージェムは複数個に分割されても、総合の攻撃力は変わらないので、1個を大きくするよりも、いくつかにわけて作るのが効率的。
- ③パワージェムの向きは関係ない。
- ④連鎖は4連鎖目以降だと躍進的に強力になっていく。

- ⑤レインボージェムは攻撃用に使わない。とくにパワージェムなどを使うことは、威力が半減してしまったい



▲レインボージェムでパワージェムを壊すのは不経済

ないので避ける。

この5点に気をつけておきたい  
いかで、カウンタージェム発生量に  
大きな差が出るぞ。

## ★ カウンタージェムの相殺を覚えよう

相手から送られたカウンタージェムは、予告値として画面上部に蓄積される。この蓄積分は、その時点で自分が操作している落下ジェムが接地→確定して、NEXT落下ジェムが落ちてくれる状態になると、一度に（個数制限なく）降ってくるのだ。



▲自分側に予告値が表示されている。この状態で落下ジェムを置いてジェムを消す

予告値が表示されているときに自分がジェムを消すと、降ってくる予定だったカウンタージェムを打ち消して相殺できる。たとえば、蓄積が30個あったときにジェムを消して20個を相殺すると、残りの10個が降ってくる。逆に50個相殺できるだけのジェムを壊すと、

超過分の20個が相手側に送られる（これも相殺できる）。システム的に相殺する側が不利になる（→78ページ）ので、先手を取るようにしよう。

なお、試合時間が3分を越えると相殺がなくなるので、長期戦になったときは注意しておくこと。



▲連鎖するたびに予告値が減っていく。相殺しているわけだ。さらに……



▲蓄積分を相殺しきると、通常どおり相手へカウンタージェムが送られていく

## ★ カウンタージェムを逆利用しよう

相殺できずに降ってきたカウンタージェムは、ジャマでしかたがない。けれど、落下ジェムを5個落とせばノーマルジェムに変身するという性質を利用してすれば、効果的な反撃をることができます。

まずは「シフト」という戦法から。カウンタージェムの色がどういう配置

で降ってくるかは、相手の使用キャラクターによって決まる。この落下パターンにあわせて、あらかじめノーマルジェムを積んでおき、降ってきたカウンタージェムがノーマルジェムに変身した瞬間にパワージェムになるようにするのだ。

もう一つは「時限爆弾」と呼ばれる

テクニック。カウンタージェムの状態だと、同色のクラッシュジェムをくっつけても消えない。それを利用して、カウンタージェムのうちにクラッシュジェムをくっつけておくのだ。すると、ノーマルジェムに変身した瞬間に破壊できるというわけ。シフトとあわせれば、絶大な効力を発揮するぞ。

利用法その1



▲まずは「シフト」から。たとえばリュウが相手のときは、こういうふうに積む



▲カウンタージェムが降ってきたら、とにかくノーマルジェムに変身させる



▲そうすると、パワージェムが一度にこんなにできる！ 反撃開始だ

利用法その2



▲「時限爆弾」は、カウンタージェムの隣に同色クラッシュジェムを仕掛けける



▲で、落下ジェムをドンドン置いて、カウントを減らしていく。ゼロになると



▲点火。カウンタージェムが降る前にクラッシュジェムを仕掛けさせておいてもOK

## ★スペシャルメッセージの意味

特殊な状況になると、フィールドの下から英文字のメッセージが浮上してくることがある。用意されているメッセージは、「1ST ATTACK」、「TECH BONUS」、「ALL CLEAR!」、「X-CHAIN!」(Xには2以上上の数字が入る)の4種類。これらは、「ストZERO2」などの対戦格闘ゲームで連続技がキマったり、先制攻撃

をしたときなどに表示されるメッセージが元ネタで、「スパズル」でも、軽い状況説明メッセージとして採用されているのだ。

それらの中で、もっとも重要なのが「ALL CLEAR!」。このメッセージが出るとボーナス点が入って、相手側に送られるカウンタージェムの個数が増加するからだ。



▲下から2~3段目あたりに表示される。一瞬で消えるのでジャマにはならないハズ

### 1ST ATTACK

### 先制攻撃表示

【ファーストアタック】そのラウンドがはじまって最初にカウンタージェムが降ったとき、攻撃した側に表示される。相手よりさきにカウンタージェムを送っても、相殺されて降らなかった場合は無効。ボーナスとして1,000点が加算されるが、カウンタージェムの発生個数には影響しない。

### ALL CLEAR!

### 全消し表示

【オールクリア】開始時以外で、フィールド内にジェムが1個もなくなると出現。同一ラウンド内で1回目800点、2回目1,200点、3回目1,800点……がもらえる。カウンタージェム個数に影響するうえ、相殺の対象外となる(このボーナス点で発生したカウンタージェムは相殺できない)。

### 2 CHAIN!

### 連鎖表示

【チェーン】2連鎖以上が起こったときに、何連鎖目まで消えたかを表わす。2連鎖目が消え終わると「2CHAIN!」、3連鎖目が終わると「3CHAIN!」……とそのたびに表示される。メッセージが表示されるだけで、ボーナス点は加算されない(連鎖による得点は加算される)。

### TECH BONUS

### テクニカル表示

【テクニカルボーナス】レインボージェムを、置いてあるジェムの上ではなく、フィールドの床に置いたときに表示される。レインボージェムは効果(同色全消し)を発揮しないまま消えてしまうが、ボーナスとして、カウンタージェム発生個数に影響しない10,000点が支給される。

## ★同時に○○したら

ここで一つ問題を。自分と相手がジェムを消すと、さきに消したほうが相手にカウンタージェムを送って、あとから消したほうはそれを相殺しないといけない。では、もし同時にジェムを消したらどうなるんだろうか。答えは、1P側がさきに消したことになるのだ。つまり同時に消しても2P側は相殺にまわされてしまうわけ。

もう一つ。1Pと2Pが同時に落下手口を詰まらせてしまうと、どうなるんだろうか。引き分けになりそうだけど、じつはかならず1Pが勝つことになっているのだ。

どちらもあまり起らない現象だけれど、知っておいてソンはないぞ。

### 同時に消したら?



◀レバーを早めに入れずに  
消してみましょう



◀2P側にカウンタージ  
ェムが送られる

1P→2Pの順で処理される

### 同時に積み上かつたら?



◀今度は何もしないでは  
うつておきましょう



◀絶対に2P側が負けに  
なってしまう

1P側の勝ちになる

# ★実際にプレイしてみる

それでは、基本的なルールや戦法が理解できたところで、実際にゲームをプレイしてみよう。

この『スマッシュ』には、コンピュータがあつらう敵キャラと戦う対CPU戦(1人であそぶ)と、人間対人間の対戦が楽しめる対2P戦(2人で対戦!)が用意されている。コンピュータ相手に練習するもよし、友だちや知らない人同士で対決を楽しむもよし、好きな

モードでプレイしよう。

下では各モードでのゲーム展開を解説している。設定しているゲームセンターの設定によっては、モード・セレクトが表示されずに対CPU戦がはじまつたり、対2P戦でハンディキャップの設定ができなかつたり、乱入できなかつたりするから、注意しておこう。ちなみに下の解説は、デフォルト(初期設定)を前提にしている。

いくつか注意を。対CPU戦では、負けでコンティニューすると使用キャラを変更できるが、それによって対戦相手が変わることはない。対CPU戦の途中で乱入され、決着がついて対CPU戦に復帰した場合は、どちらが勝っていても、乱入前にプレイしていたステージや対戦相手を継承する(モード・セレクトで対2P戦を選んだ場合は、ステージ1からのスタート)。

## 対CPU戦(1人であそぶ)

最初に出るモード・セレクト画面で「1人であそぶ」を選択すると、レベル・セレクト画面が表示される。3ステージで終了するけれど敵が弱いEASY、通常レベルのNORMAL、上級者向けのHARDから選択しよう。最後に使用キャラを決定すると対CPU戦の開始だ。規定ラウンド数(初期設定は1本)を先取すればつぎのステージへ進める。逆にCPUに先取されるとコンティニュー画面へ。

## モード・セレクト



▲ゲームを開始するところの画面に。右を迷いと対2P戦になる

## レベル・セレクト



▲左を選ぶと対CPU戦。自分の腕前にあったレベルを選ぼう

## プレイヤー・セレクト



▲使用キャラを決定する。強いキャラか、好きなキャラか!?

## 対戦相手表示



▲対戦相手が決定。さきのステージの相手は表示されない

## VS画面



▲「ストZERO」と同じ演出で、対戦者が表示される

## 対戦開始!



▲「ファイト!」のかけ声とともに対戦がスタート

## 勝ち



▲1ラウンド取るたびに、得点清算が行なわれるぞ

## 負け



▲負けると相手の勝ちメッセージが表示されてから……

## 対2P戦(2人で対戦!)

対2P戦で遊ぶにはモード・セレクト画面で「2人で対戦!」を選ぶか、対CPU戦プレイ中に乱入すればいい。キャラ選択後にハンディキャップを決めて試合開始、規定ラウンド数(初期設定は2本)を先取すると勝ち残りで対CPU戦が続行される。敗者はゲーム・オーバー。



▲乱入するとこの文字が表示される。もうおなじみ!?



▼実力差があるときはハンディキャップで調節しよう



▲規定ラウンド数取れば勝ち抜けとなって、つぎのキャラへ



▲コンティニュー画面へ。コンティニューしないと終了だ

# PHASE PUZZLE FIGHTERS



強い相手と闘うことに情熱を燃やす、  
格闘一筋の青年



# リュウ

from STREET FIGHTER ZERO2

RYU

「眞の格闘家」を目指し、旅をつづける  
ファイター、リュウ。でも、いつもどちらか  
が前に立ちはだかるのは、不思議な格  
好!?の挑戦者たち。

「オレはリュウ。おまえの力と技を見せて  
くれ!」

あららっ、さっそく勝負を挑んだりして  
……、リュウは相手が何者かなんて、全然  
気にしてないみたいで。



●左ボタン(1P)カラー



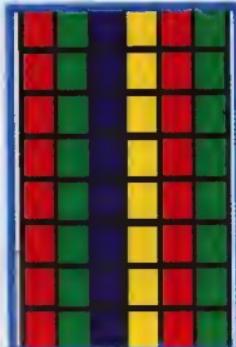
●右ボタン(2P)カラー



## リュウを使ったときの戦略

相手の動向にあわせて、攻撃タイミングを切り替えろ

### 落下パターン



#### ●キャラ性能

落下パターンの色は1列ごとに異なる。そのため、相手のフィールドを大量のカウンタージェムで埋めても、それらがノーマルジェムに変身すると、たった1個のクラッシュジェムで丸1列分のジェムが消されてしまうぞ。

#### ●基本戦略

復活されやすい落下パターンになっているので、長期戦はできるだけ避けたい。つねに致死量レベルのカウンタージェムを送るつもりで戦おう。

#### ●シフトを妨害するには?

とにかくシフトに弱いので、形勢逆

転される可能性が高い。相手がシフトを作りはじめたら、すぐさま10個前後のカウンタージェムを送って、妨害することが必要だ。



▲同色を縦1列にならべるシフトは、事前にカウンタージェムを送って破るべし

# リュウを相手にしたときの戦略

ピンチこそ最大のチャンスなり!?

リュウの落下パターンは、1列ずつ同じ色がならんでいるため、非常に消しやすい。さらにシフトを敷いておけば、埋められてしまっても復活ついでに形勢逆転を狙うことができるぞ。

たとえ、シフトを敷く前にカウンタージェムで埋められたとしても、とりあえず1列を消せば、その左右の列のカウンタージェムを利用してパワージェムを作り、反撃することが可能だ。



▲カウンタージェムがノーマルジェムに変身するまで耐えきれば、大逆転もできる

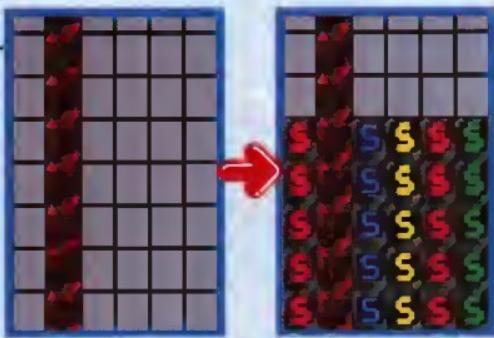
▼落下パターンを覚えておけば、2列×n段のパワージェムが簡単につくれるぞ



## 有効なシフト①

どこか1列に、隣列に降ってくるカウンタージェムと同色のノーマルジェムを積み上げておけば、カウンタージェムがノーマルジェムに変身した瞬間に2列×n段のパワージェムが完成する。図中の赤ノーマルジェムは青でもOKだ。左から5列目に緑を積み上げる手もあるぞ。

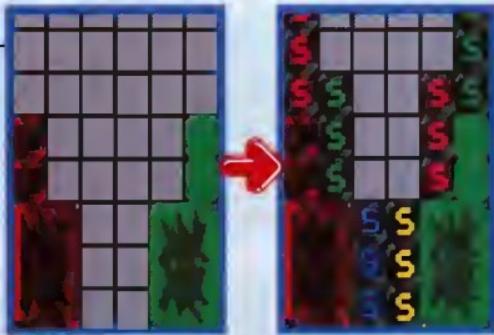
このシフトの特徴は、周囲（とくに3列目）にムダなジェムがなければ、致死量ギリギリのカウンタージェムを降らされても、仕掛けが埋まりにくいこと。攻守を兼ねているわけだ。



## 有効なシフト②

こちらはシフトというより、パワージェムを作っているときに大量のカウンタージェムを降らされても、仕掛けが埋まらない（すぐに起爆できる）ようにする方法。

積みかたはシフト①の応用で、とにかくノーマルジェム（パワージェム）と落下パターンの色がつながるようにしていればOK。シフト①と併用して、1~2列目に青、または2~3列目に赤のノーマルジェムで土台を作り、それを上に伸ばしていく積みかたがオススメだ。



### ② レインボージェムで消すべき色は

シフトを敷いている色以外なら、その場の状況で判断する。スペースを確保したければ赤or緑ジェム、パワージェムでの反撃を考えるならパワ

ージェムになりづらい青or黄ジェムを消すのがセオリーだ。シフト①を狙っているときは、その妨げになる（なりそうな）色を優先的に消そう。

# RYU'S GALLERY



## ステージ・日本

「ストZERO(1)」でのステージと同じだが、周囲は夜になり、「ハンター」の裁かれ(SD化)キャラやカイピトと従者の姿が。コンビニの店名にも注目。



### ●スタート



▲両手のグローブを片方ずつ整えてから……



▲リュウのシンボルとも言える白いハチマキを締めなおす

### ●通常フットワーク



▲腕を中段に構え、体を上下にゆっくりと動かす

### ●余裕フットワーク



▲腕組みをしたまま、相手に向けて視線を送る

### ●あせりフットワーク



▲構えは通常時と同じだが、汗が流れ、口は半開きに

### ●ピンチフットワーク



▲息づかいが荒くなり、左手で胸を押さえる

### ●ダメージ小



▲片手で上半身をカバー、いわゆる立ちガードのポーズ

### ●ダメージ大



▲大き目のけずりが、下半身の体勢はくずれない

### ●勝ち



▲満足げに両目を閉じつつ腕組みをして……

### ●負け



▲通常時と同じようなポーズで相手を見すえてから……



▲目をつぶり、ガックリと地面にヒザをつく

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲スタート時や挑発ポーズのグローブをはめなおす動作とまったく同じ

### 3CHAIN



▲こちらはスタート時で使用された、ハチマキを締めなおす動作と同じもの

### 4CHAIN



▲両目を閉じて腕組み。かすかにハチマキがなびいているところがポイント

### 5CHAIN



▲4CHAINのポーズをとり、振り返りつつうつむく。こちらもハチマキがなびく

### 6CHAIN以降



▲5CHAINとまったく同じアクション。ちがいはボイスぐらいた

## 挑発・必殺技ポーズ

### 1~11個

#### 挑発



両手のグローブをはめる、ハチマキを締めなおすの2種類あり、どちらかが2分の1の確率で表示される。

### 12~17個(必殺技LV0)

#### 波動拳(2ヒット)



両手をうしろに構えることで気を集中させたあと、イッキに前方へ放出するという飛び道具タイプの必殺技。

### 18~23個(必殺技LV1)

#### ファイヤー波動拳(2ヒット)



基本的な動作は波動拳と同じで、ヒット数も変わらないが、食らった相手がしばらく燃えるのが特徴。

### 24~29個(必殺技LV2)

#### ファイヤー波動拳(3ヒット)



射出動作や気弾の大きさ、ヒットした相手が燃えるという点はLV1と変わらないが、ヒット数が増えている。

### 30個以上(必殺技LV3~4)

#### 真空波動拳(5ヒット)



波動拳の強化版。通常よりも大量の気を練ってから放出する。ファイヤー波動拳と同様、ヒットした相手が燃える。

# ケン

KEN

from STREET FIGHTER ZERO2

“リュウがパズルをはじめた!”そんなウワサを聞きつけ、ケンもパズルの修行をはじめました。

リュウとともに同じ修行を重ねてきたケンでしたが、頭を使うことならリュウに負けない自信がありました。

「パズルでは、絶対おまえにイイ格好させないぜ!!」

得意の頭脳勝負で、ケンは思惑どおりリュウに勝てるのでしょうか?



今度こそ、どちらが強くなつたが、はつきりさせてやるぜ!



●左ボタン(1P)カラー



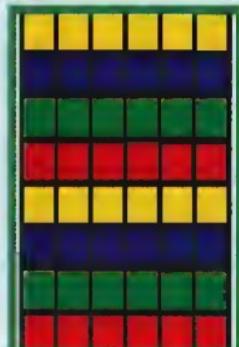
●右ボタン(2P)カラー



## ケンを使ったときの戦略

ちまちまと攻めるのは自殺行為だ

### 落下パターン



#### ●キャラ性能

リュウとは対照的に、1段ごとに色が異なるという落下パターンを持つ。そのため、相手側に降らせるカウンタージュムが6個以下だと、赤ばかりが降ってしまうのだ。

#### ●基本戦法

1段以下のカウンタージュムを送ることだけは避けたいので、たとえ不要なジュムが降ってきてても、むやみに消してはいけない。そのかわり、相手側に降らせたカウンタージュムが2段以上であれば、その量に比例して復活やシフトの設置もされづらくなるぞ。

#### ●シフトを妨害するには?

他キャラにくらべて、脅威となるシフトがないので、前述の少量攻撃さえしなければ、とくに問題はないだろう。



▲不要なジュムもパワージュムを壊すまで大事に残す。連鎖に組み込めばなおいい

# ケンを相手にしたときの戦略

いかに赤を残すかが勝負の分かれ目

ケンから送られてきたカウンタージェムが1段以下だと、かならず赤が降ってくる。それを利用して、あらかじめ赤のパワージェムを作っておき、さらに相手からのカウンタージェムを加えて巨大化させるのがセオリーだ。

ただ、赤ジェムだけにこだわると、ほかの色の積み込みがあろそかになりやすい。同時に、もう1色でパワージェムを作るように心がけたい。



▲とにかく赤ジェムを残して、一撃必殺のチャンスを待とう

▼すばやく3~4段分のカウンタージェムを送り、先手を確保しておくのも手



## 有効なシフト①

さきほど説明したとおり、赤ジェムができるかぎり残しておいたほうが、試合を有利に進められる。赤ノーマルジェムは、図のように1~3列目に集めるのが効果的だ。その理由は、送られてきたカウンタージェムが5個以下だと、絶対に4列目には降ってこないため(1~3、5~6列目のいずれかに降る)。

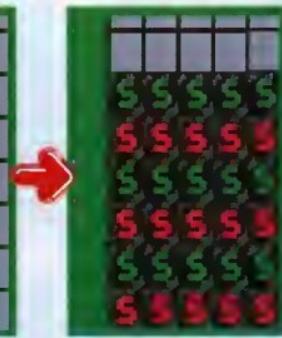
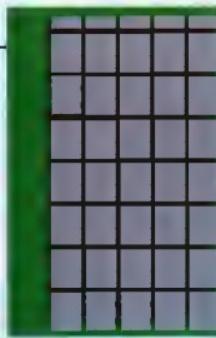
ある程度カウンタージェムが集まったら、赤ノーマルジェムでそのデコボコを埋め、より大きなパワージェムが完成してから練そう。



## 有効なシフト②

相手がつねに2段前後のカウンタージェムを送ってくるようなら、右のようなシフトで対処することもできる。これは、赤ノーマルジェムをおおっている緑ジェムを取りのぞくためのもので、うまくいけばシフト①と同じように巨大なパワージェムが完成する。

しかしこれを行なうには、1~3列目を平らにする(高さをそろえる)必要があるため、難度は高い。確実性も低いので、あくまで参考程度にとどめておこう。



## ②レインボージェムで消すべき色

何度も言うが、VSケンは赤ノーマルジェムを残すのがセオリーなので、フィールドが埋まる直前でないかぎり、赤ジェムを消してはいけない。

したがって、消すべきは赤パワージェム作成のジャマとなる色。ケンの落下パターンの2段目にある(1段目は赤)緑ジェムを消すのが無難だ。

# KEN'S GALLERY



## ステージ・アメリカ

「ストZERO(1)」での舞台。左には「ソドム」という名のお店があり、中央奥には「サイバーポツ」に登場したVA（ヴァリアント・アーマー）の姿が。



### ●スタート



▲パンチを2回空振りしたあと  
とファイバー昇龍拳を出す



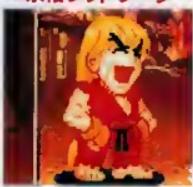
▲そして、人差し指をクイっ  
と曲げて相手を挑発する

### ●通常フットワーク



▲リュウと同門だけに、まっ  
たく同じ構えをとる

### ●余裕フットワーク



▲腰に手をあてて、高らかに  
笑いはじめる

### ●あせりフットワーク



▲正面を向いたあと、左手で  
顔全体をおおい隠す

### ●ピンチフットワーク



▲片目をつむり、うつむきか  
げんで息づかいも荒くなる

### ●ダメージ小



▲正面向きで顔をおさえる。  
あせりフットワークと同じ

### ●ダメージ大



▲手足を広げ、歯を食いしば  
りながらのけぞる

### ●勝ち



▲相手に背を向けてから、道  
着の帯をほどく



▲道着を風になびかせながら  
親指を立ててほほえむ

### ●負け



▲ダメージ小と同じポーズで  
うつむいてから……



▲正面向きでへたりこむ。表  
情は髪に隠れて見えない

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲手のひらで顔をおおったあと、自信に満ちた表情で前髪をかき上げる

### 3CHAIN



▲親指を立てて笑う。うしろ髪と手が少しだけゆれる以外は動作しない

### 4CHAIN



▲反対方向に向いて道着の帯を締めなおしたあと、相手に向かって視線を送る

### 5CHAIN



▲立てた人差し指を手前に曲げて、相手の攻撃を誘うポーズをとる

### 6CHAIN以降



▲両手を腰にあてて大笑い。余裕フットワークと同じポーズだ

## 挑発・必殺技ポーズ

### 1~11個

#### 挑発



人差し指を突き立てて、それを手前に曲げて相手を挑発する。5CHAIN時と同じポーズだ。

### 12~17個(必殺技LV0)

#### 波動拳(2ヒット)



両手にためた気を前方に発射する。リュウとちがい、ケンの波動拳はこのレベルでしか見ることができない。

### 18~23個(必殺技LV1)

#### 昇龍拳(2ヒット)



全身をひねりながらのジャンプ・アッパー。コブシを構えた瞬間と、ジャンプした直後にそれぞれヒットする。

### 24~29個(必殺技LV2)

#### ファイヤー昇龍拳(3ヒット)



昇龍拳の強化版(「ストZERO」での強・昇龍拳)。コブシが炎に包まれているため、ヒットした相手が燃える。

### 30個以上(必殺技LV3~4)

#### 昇龍裂破(6ヒット)



軽く跳び昇龍拳→ファイヤー昇龍拳のコンビネーション。最初の昇龍拳がヒットした時点で相手が燃える。



刑事となつた彼女の捜査は  
まだまだつづく！

# チュンリー CHUN-LI

from STREET FIGHTER ZERO2

行方不明の父を捜すため、刑事になったチュンリー。立ちはだかる相手にクツ跡をイヤというほど残してきた百烈脚は、足が短くなつても健在のようです。

「さあ、かかってらっしゃい！ 私、けつこうこういうの得意なの！」

スピードとオツムのキレを武器に、チュンリーの捜査はまだまだつづきます。



●左ボタン(1P)カラー



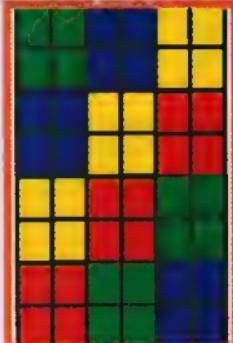
●右ボタン(2P)カラー



## チュンリーを使ったときの戦略

一撃必殺を信条にするべし！

### 落下パターン



#### ●キャラ性能

同色ジェムを2列×2段に組み合わせた落下パターンなので、相手に送ったカウンタージェムがそのままパワージェムに変身することが多い。それなりの覚悟をもって戦おう。

#### ●基本戦略

相手からの反撃を受けにくくするため、2~3個の巨大なパワージェムを断続的に壊すか（送ったカウンタージェムが変身する前につぎのカウンタージェムでフタをする）、より巨大なパワージェムを作り、イッキに致死量のカウンタージェムを送るしかない。

#### ●シフトを妨害するには？

基本戦略で触れた一撃必殺を行なうぐらいしか手はない。いずれにせよ、長期戦だけは避けること。



▲これだけのカウンタージェムを送っても安心はできない。すぐに追加攻撃の準備を

# チュンリーを相手にしたときの戦略

相手からのカウンタージェムを利用せよ

チュンリーから送られたカウンタージェムはパワージェム化しやすい。それをを利用してイッキに攻めよう。

ただし、相手の攻撃をひたすら待ちつづけていると、30個前後のカウンタージェムでフィールドが埋まってしまうこともある。シフトで使う以外のジェムはこまめに消して、スペースを確保すること。当然、パワージェムを作りながら行なうのがベストだ。



▲デコボコに積んでもらうと、カウンタージェムを利用した反撃が困難になるぞ

▼シフトはこれぐらいで十分。残りのスペースでパワージェムを作っていく



## 有効なシフト①

チュンリーへのシフトは、ジェムを平らに積んでさえいれば、とりあえずOKと言える。なかでも効果的なのは、本来なら分離している2段×2列の赤カウンタージェムをつなげてしまう右図の方法だ。

この積みかたの利点は、相手が送ってきたカウンタージェムの量にかかわらず、1~2列目に赤が集まってくれること。つまり、相手の戦法が一撃必殺タイプのものでないかぎり、シフトの内容を変える必要がないわけだ。



## 有効なシフト②

上記のシフトを敷こうにも、落下ジェムとして赤ノーマルジェムが出てきてくれないときは、このように積んでもいい。こうすれば、赤と緑それぞれのパワージェムがつながるため、かなりの攻撃力を持たせることができる。

慣れない場合は、1~2列目のジェムを同じ高さ（1~3段が理想）に積んでおけばいいだろう。この中に赤や緑のクラッシュジェムを仕掛けなければ、カウンタージェムを利用した強力な時限爆弾が完成するぞ。



## ？レインボージェムで消すべき色は

パワージェムを作ったり、シフトを敷くうえでジャマな色を消すのが基本だが、チュンリーからの攻撃は赤と緑のカウンタージェムが多くなる可

能性が高いので（2段前後の連発ならとくに）、それらを残してパワージェムの巨大化をはかってもいい。つまり青or黄ジェムを消すのが有効。

# CHUN-LI'S GALLERY



## ステージ・中国

万里の長城。上空を飛んでいるのは、かの有名なソンソンだ。勝負がつくと敗者側の壁がくずれ、1P側にはサンギエフ、2P側にはハガー市長が石像で登場する。



### ●スタート



▲目を閉じて精神を集中させたあと、相手をにらんで……



▲蹴りをはなつ。ウォーミングアップ終了といったところ

### ●通常フットワーク



▲両方のコブシを構え、ゆっくりと体を上下させる

### ●余裕フットワーク



▲腰に手をあて、笑ったり指を振って挑発したりする

### ●あせりフットワーク



▲親指(のツメ)を口にくわえてくやしがる



▲コブシを震わせて泣きベン状態に。ときおり目を閉じる

### ●ピンチフットワーク



▲親指をくわえる。あせりフットワークとは表情が異なる

### ●ダメージ小



▲両手両足を大きく広げ、目を開じてケイレンする

### ●勝ち



▲蹴りをすばやく2回はなつあとで……



▲片足を上げてから、カメラ目標(?)でほほえむ

### ●負け



▲両目を閉じつつガックリと地面にへたりこみ……



▲涙を流しながら、こちらをにらみつける

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲目をつぶり、人差し指を立てて挑発する。動作は頭のリボンがゆれるだけ

### 3CHAIN



▲2CHAIN時に似ているが、立てた指を左右に振るというちがいがある

### 4CHAIN



▲2CHAIN時とのちがいは、目を開けて視線をこちらに向けること

### 5CHAIN



▲3CHAIN時に似ているが、こちらを見て、ニッコリと笑いながら指を振るぞ

### 6CHAIN以降



▲片足を上げて相手をにらんだあと、こちらに視線を向けてニッコリとほほえむ

## 挑発・必殺技ポーズ

### 1~11個

#### 挑発



「ストZERO」ではトドメの一撃として愛用された、ごめんねチョップ。「ストバズル」では攻撃能力はない。

### 12~17個(必殺技LV0)

#### 百裂脚(2ヒット)



複数回にわたり、残像が出るような高速の蹴りをはなつ。ちなみに「ストII」シリーズでの技名は「百裂キック」。

### 18~23個(必殺技LV1)

#### 百裂脚(3ヒット)



LV0と同じ技。ただし、LV0のものよりも攻撃時間(蹴りをはなつ回数)やヒット数が増える。

### 24~29個(必殺技LV2)

#### 百裂脚(4ヒット)



動作自体はLV1のものと変わらないが、ヒット数だけは1増加する(最後の蹴りがヒットする)。

### 30個以上(必殺技LV3~4)

#### 気功掌(10ヒット)



両手に集めた巨大な気をラセン状に回転させながら相手にたたき込む。攻撃アクションの中では最多ヒットを誇る技。



超高校級の運動神経と  
格闘センス!?を持つ女子高生

# さくら

from STREET FIGHTER ZERO2

SAKURA

「ねえねえ知ってる? リュウってパズルも強いんだって」

ウワサを聞きつけ、格闘修行に飽きたらず、さっそくパズルの特訓まではじめたさくら。

準備万端ととのって、勝負に出かけたさくらの前に現れた挑戦者のなかには、どうやら人間ではないかたがたも……!!



●左ボタン(1P)カラー



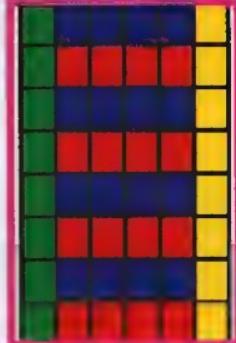
●右ボタン(2P)カラー



## さくらを使ったときの戦略

相手がシフトを敷く前に攻めろ

### 落下パターン



#### ●キャラ性能

落下パターンは、両端が1列まるごと、2~5列目が1段ずつ同色。リュウとケンの複合形と言える。

#### ●基本戦略

少量攻撃の連発は、赤ジェムが大量発生してしまうので厳禁。一方、大量のカウンタージェムを送っても、レイインボージェム1個で逆転される可能性がある(右ページ参照)。相手がレイインボージェムを使ったことを確認してから攻めるようにしたい。

#### ●シフトを妨害するには?

シフトを敷かれる前に先手を打って

おきたいが、1段前後の攻撃では縦ならびのシフトは破れても、横ならびのシフトは破れない。できるかぎり3段以上の攻撃を心がけよう。



▲相手がシフトとレイインボージェムの使いかたを心得ていると苦戦を強いられるぞ

# さくらを相手にしたときの戦略

縦横それぞれにシフトを敷こう

何の対策もなしに戦うとツライ相手なので、スタート直後から2列目に緑ノーマルジェムを積み上げるシフトを敷いておきたい。

また、レインボージュムが落ちたら、2~5列目を埋めているであろう、赤と青のカウンタージュムのどちらか一方を消し、残ったもう1色でパワージュムを作るといい。一発逆転のチャンスを逃さないように。



▲ちゃんとシフトを敷けるようになれば、有利に試合を進めることができるぞ

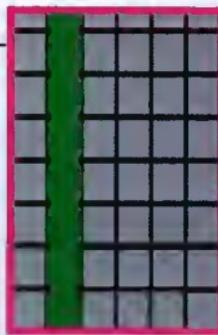
▼土壇場でのクラッシュジュムやレインボージュムの使いかたが命運を決めるのだ



## 有効なシフト①

原理はVSリュウのシフト①と同じ。緑ノーマルジュムを2列目の13段目まで積み上げることができれば、大量のカウンタージュムが降ってきてても起爆地点が埋まりにくい（しかも巨大なパワージュムが完成する）。1~2列目には緑以外のジュムを置かないように心がけよう。

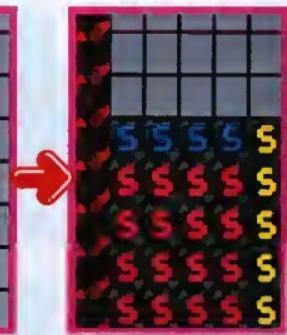
同様に、黄ノーマルジュムを5列目に積む方法もあるが、4列目にジュムが積み上がってしまうケースが多いので、緑ジュムの積み込みができるいれば、ムリに狙う必要はない。



## 有効なシフト②

相手が少量のカウンタージュムを送ってくるタイプなら、このようなシフトを敷くのも有効だ。これは、相手からの攻撃が1段以下だった場合、2~5列目には赤カウンタージュムしか降ってこないことを利用したもの。

原理はケンのページで紹介したシフト①と同じだが、狙って行なおうにも赤ノーマルジュムの出現率が低いと、かえって攻撃のチャンスを逃してしまうことが多い。シフト①がうまく実行できなかった場合の応急策として使おう。



## ②レインボージュムで消すべき色は

2~5列目に送られてきた赤or青カウンタージュムのうち、総量が少ないものか、シフト①のジャマをしているものを消し、残った色でパワー

ジェムを作るのが望ましい。両端の緑と黄ジュムはその色のクラッシュジュムが出現すればすべて消せるので、ここでは無視してもかまわない。

# SAKURA'S GALLERY



## ステージ・日本

リュウと同じ場所……と思われるが、遠方に学校があることやコンビニの位置が微妙にちがうのがポイント。勝負がつくと、桜の花びらが散りはじめるぞ。



### ●スタート



▲画面の反対側から、汗をかきながら走ってくる



▲画面中央に到着したら、手を振りまわしながら急停止

### ●通常フットワーク



▲リュウの追っかけだけに、同じような構えをとる

### ●余裕フットワーク



▲人差し指で鼻をこすったあと、片手を擧げる

### ●あせりフットワーク



▲反対側を向き、汗を流しつつ困った表情で頭をかく

### ●ピンチフットワーク



▲呼吸が荒くなり、頬をたたいて自分にハッパをかける

### ●ダメージ小



▲あせりフットワークに似ているが、汗は流さない

### ●ダメージ大



▲前傾姿勢になり、手足を広げてビリビリと震える

### ●勝ち



▲ジャンプして体を丸め、力をタメてから……



▲コブシを高く突き上げ、大きき口を開けて笑う

### ●負け



▲手足を大きく広げ、ダメージ大と同じポーズをとり……



▲うなだれたまま地面にへたりこんでしまう

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲手首で鼻をこする。ちゃんとハチマキがなびいている点に注目。

### 3CHAIN



▲顔だけ相手方向を向いて片手を擧げる。余裕フットワークの後半と同じポーズだ

### 4CHAIN



▲鼻をこする。2CHAIN時とまったく同じポーズだが、ボイスは変化する

### 5CHAIN



▲3CHAIN時とまったく同じポーズ。こちらもボイスだけが異なる

### 6CHAIN以降



▲勝利ポーズと同じように、コブシを真上に擧げて晴れ晴れと笑う

## 挑発・必殺技ポーズ

### 1~11個

#### 挑発



相手を指さしながら含み笑い。「ストZERO2」での挑発ポーズとちがい、攻撃能力は存在しない。

### 12~17個(必殺技LV0)

#### 波動拳(2ヒット)



両手にタメた気を発射。気弾の形状がリュウやケンの波動拳とは異なる。気をタメる時間も長めだ。

### 18~23個(必殺技LV1)

#### 波動拳(2ヒット)



ポーズは変わらないが、気弾が大きくなる。「ストZERO2」で事◆あとにボタンを2回押したときのもの。

### 24~29個(必殺技LV2)

#### 波動拳(3ヒット)



さらに気弾が巨大化。こちらは事◆あとにボタンを3回押したときのものと同じ。ヒット数が1増えるぞ。

### 30個以上(必殺技LV3~4)

#### 真空波動拳(5ヒット)



収束させた気弾を発射。リュウの真空波動拳とのちがいは、気弾が大きい、相手が燃えない、タメ時間が長いなど。

# モリガン

MORRIGAN

from VAMPIRE HUNTER



「迷惑って苦手なの……」

魔界を抜け出し、街に出たモリガン。たまには知的な遊びもいかいから、ってな感じで、適当な相手を見つこうってはバズルで対戦してまわる夜を重ねていました。

さて、今夜のバズルのお相手は、気まぐれな彼女を満足させることができるでしょうか?



●左ボタン(1P)カラー



●右ボタン(2P)カラー

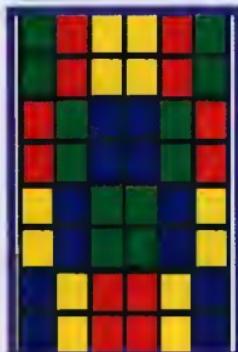


ハイレグスーツと長い髪が  
トレードマークのサキュバス

## モリганを使ったときの戦略

相手のシフトは巨大パワージェムでツブせ!

### 落下パターン



#### ●キャラ性能

落下パターンは、中央に2段×2列のカタマリがあり、その周囲を他色がV(逆V)字状に囲んでいるもの。見た目よりも相手は復活しにくい。

#### ●基本戦略

相手に大量のカウンタージェムを送ったのに、シフトで大逆転されてしまうといったケースは少なめだが、2段以下の攻撃ばかりだと、同じ色が縦にならぶので注意が必要だ。

#### ●シフトを妨害するには?

少量攻撃は極力避け、つねに3段以上のカウンタージェムを送る(2×5

前後のパワージェムを壊す)こと。そうすれば、相手のパワージェム作成やシフトを妨害できるし、復活もされにくくなるぞ。



▲送るカウンタージェムの量が少ないと、相手に逆転のチャンスを与えててしまう

# モリガンを相手にしたときの戦略

あくまで自分のベースで戦うこと

モリганに対するシフトは、以下の2つがそれなりに有効だが、パワージェムを的確に作ってくる（大量のカウンタージェムを送り込んでくる）相手には、ほとんど効果がない。したがって、これらのシフトはあくまで補助とみなし（左から2列目に青ノーマルジェムを3~4個積むだけでいい）、パワージェム作りが主体の正攻法で戦ったほうが無難と言えるだろう。



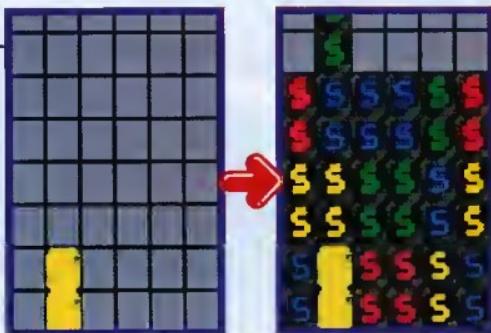
▼カウンタージェムが降る直前に、3~4列目を平らにしておけば復活がラクになる



▲徹底したシフトは、少量のカウンタージェムを連発してくる相手にのみ敷くこと

## 有効なシフト①

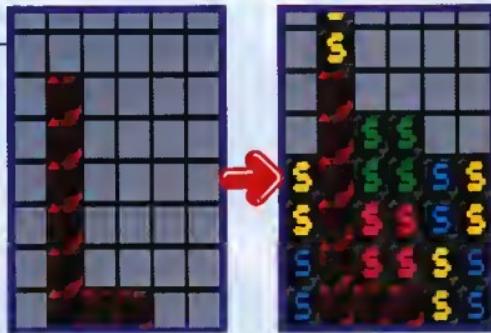
モリганへのシフトは、両端の青か中央の赤を対象にするのが効果的だ。右図は青に対するシフトだが、可能なら1列目と2列目の段差数を2にしておこう（どちらが高くてもOK）。その後、大量のカウンタージェムが降ってくれれば、本来ならズしている同色ジェムがつながるため、2列×2段のパワージェムが2~4個完成するぞ。この要領で、2or5列目にある1列×2段のジェムを消して（2段分下にずらす）、同色のカウンタージェムをつなげる手もある。



## 有効なシフト②

こちらは中央の赤に対するシフト。これで2段以上のカウンタージェムがくれば、3列×3段のパワージェムが完成。さらに、起爆装置も埋まらずにすむぞ。たとえ、このカタチに積めなかっただとしても、2~5列目に赤ジェムを集めておけば、それなりの効果は得られる。

ただし、このシフトには4列目が高く積み上がりてしまうという欠点がある。パワージェムがそれなりの大きさになったら、すぐに壊すかその準備をしたほうがいいだろう。



### ② レインボージェムで消すべき色は

カウンタージェムで埋められているときは、シフト①の要領で1~2列目と5~6列目にあるジェム（おもに青か黄）か、3~4列目にあるジェ

ム（おもに赤）がつながるように活用しよう。フィールドの大半が埋まっているときは、4列目に空間を確保できる後者を行なうといい。

# MORRIGAN'S GALLERY



ステージ・アーンストラント城前

モリガンの城（中央奥）がバック。左端にあるドレスはモリガンのものか？ 周囲には裁かれテミトリのほか、「ハンター」キャラの石像（？）が置かれている。



●スタート



▲コウモリに囲まれて地面から浮かび上がってくる



▲腕組みのまま登場し、コウモリが變飾りや翼に変形

●通常フットワーク



▲上げた両手をくねらせる。手から光のソップが落ちるぞ

●余裕フットワーク



▲腕を組む。登場時に似ているが、翼、表情などが異なる

●あせりフットワーク



▲手下のコウモリを握り、くやしそうにうつむく

●ピンチフットワーク



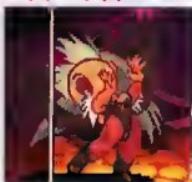
▲泣きながら首を振り、両手でコウモリを強く握りしめる

●ダメージ小



▲手のひらで顔を押さえながらのけぞる

●ダメージ大



▲大きくのけぞる。背中の翼が大きな手に変形

●勝ち



▲ほほえみながら、後方宙返りをしたあと……



▲セバレー服に。「ハンター」の隠し勝利ポーズと同じ

●負け



▲ダメージ小と同じように手で顔を押させてから……



▲のけぞる。翼（コウモリ）が変形して体をさえるぞ

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲勝利ポーズと同様、宙返りをして焦いボディコン・スーツに着替える

### 3CHAIN



▲さらに宙返りをしたあと、さくらと同じセーラー服に。スカートの中も見えるぞ

### 4CHAIN



▲ダンの道着に着替え、よゆうスッのポーズ。ちゃんと、うしろで髪を結っている

### 5CHAIN



▲チュンリーの服に着替えてから、構えをとる。ストッキングのコウモリ模様は健在

### 6CHAIN以降



▲チュンリーの服のまま、「ごめんねチョップ」で相手を挑発する

## 挑発・必殺技ポーズ

### 1~11個

#### 挑発



髪をきかけてウインク。さらに、背中の翼が巨大な手に変形し、両手でピースサインを送るぞ。

### 12~17個(必殺技LV0)

#### シャドウブレイド(2ヒット)



翼を刃に変形させて突進。しかし、攻撃がヒットするのは、荒地体勢に入ってから。衝撃波が当たっているのか?

### 18~23個(必殺技LV1)

#### シャドウブレイド(3ヒット)



動作はLV0と同じだが、上昇中から攻撃がヒット。ただし、3ヒット目は攻撃動作が終わってから当たる。

### 24~29個(必殺技LV2)

#### シャドウブレイド(6ヒット)



こちらは予備動作の段階からヒット。なお、4枚目の全身がブレる振り向きポーズは「ハンター」からあつたもの。

### 30個以上(必殺技LV3~4)

#### ESシャドウブレイド(6ヒット)



全身を光らせ、地面から出現させた分身とならんで攻撃(本体は一番下)。ヒットした相手は青い炎につままれる。



# フェリシア FELICIA

from VAMPIRE HUNTER

ミュージカル・スターを目指すキャットウーマン、フェリシア。

「格闘もパズルも、やっぱリスターのたしなみよね！」

歌っておどれてパズルもカンペキ！ そんな彼女の見る事は、晴れやかな舞台でスポット・ライトを浴びる天才パズルネコ……ん？



ミュージカル・スターを目指す  
キャットウーマン

●左ボタン(1P)カラー



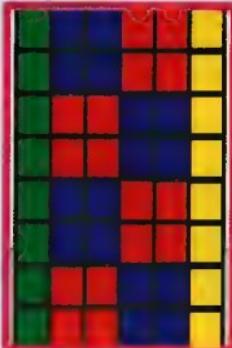
●右ボタン(2P)カラー



## フェリシアを使ったときの戦略

攻めのタイミングを見逃すな

### 落下パターン



#### ●キャラ性能

落下パターンは、両端が縦1列に同一色、2~5列目は2列×2段の組み合わせとなっている。そのため、大量のカウンタージェムを送ったときに、相手のフィールドが平らだと（とくに2~5列目）、シフトがなくてもパワージェムが大量発生してしまうのだ。

#### ●基本戦略

中途半端な攻撃は相手を有利にするだけなので、一撃必殺を目指そう。

#### ●シフトを妨害するには？

開始直後に3段前後のカウンタージェムを送ることで、縦ならびに対する

シフトをツブツブ、相手側のフィールドをデコボコにするのがオススメ。ノーマルジェム約10個相当のパワージェムをすばやく作れるようになろう。



▲とにかく速攻でパワージェムを作り、相手に復活のスキを与えないことが大事

# フェリシアを相手にしたときの戦略

逆転のチャンスを逃さない

VSリュウやさくらと同様、両端のカウンタージェムに対してシフトを敷いておくのが基本。

フェリシアの落下パターンは、チュンリーのように同じ色がまとまって降ってくるため、カウンタージェムがそのままパワージェムに変身してくれるケースが多い。フィールドが埋めつくされても、パワージェムを作ることを優先させていこう。



▲落下パターンはさくらに似ているので、同じような戦法が通用してしまう

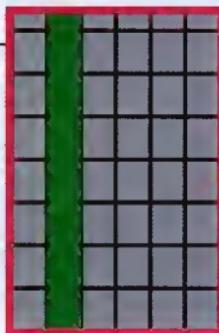
▼お勝立てがしっかりしていれば、カウンタージェムが降ってきても逆転しやすい



## 有効なシフト①

VSフェリシアでは、両端の縦1列と、2~5列目の2段×2列のそれぞれにシフトを敷けるが、難易度や確実性を優先させるなら、右のような縦ならびに対するシフトのほうがいい。

これはVSさくらのシフト①とまったく同じ構みかたで、カウンタージェムが大量に降っても起爆地点が埋まらないという利点も一緒。すばやく10段前後まで積み上げつつ、あまたの3~6列目でパワージェムを作ろう。VSさくら同様、5列目に黄を積み上げる手もあるぞ。



## 有効なシフト②

こちらは2~5列目に降ってくる赤と青のカウンタージェムに対するシフト。高さをそろえておき、2段×2列のパワージェムが自然発生するのを待ってもいいが、どうせならより大きなパワージェムを完成させよう。

このほかにも、シフト①を敷きつつ4~5列目を平らにし、さらに3列目との段差を2にすれば(3列目を高くする)、2列×2段のパワージェムを3列目×2段にことができる。まあ、狙ってやるのはむずかしいので参考程度に。



## ②レインボージェムで消すべき色は

これもVSさくらと同じで、縦ならびに対するシフトのジャマになっている色を消すか、2~5列目にある赤か青のカウンタージェムの一方を消

し、もう一方の色をまとめるといい。ただし、赤や青ジェムがまとまっているときは、ほかの色を消してパワージェムを巨大化させよう。

# FELICIA'S GALLERY



## ステージ・アメリカ

ビルの屋上。「ハンター」での舞台と同じだが、ネオンの文字や建物のデザインなどが変更されている。右端の赤い帽子はラス「ベガ」スという意味か?



### ●スタート



▲相手の目前なのに、両腕をマクラに収容している



▲口を開け、シッポを伸ばしてアクビし、相手をにらむ

### ●通常フットワーク



▲手首を内側にひねったまま手をくねらせる

### ●余裕フットワーク



▲四つ足で座り込み、ヒマそうにアクビをする

### ●あせりフットワーク



▲相手を見つめながら、ふせた体を震わせる

### ●ピンチフットワーク



▲内股の姿勢でうつむきかげんに。息づかいも荒くなる

### ●ダメージ小



▲目をつぶり、相手から顔をそむける

### ●ダメージ大



▲うつぶせになってツブれる。目とシッポのカタチに注目

### ●勝ち



▲四つ足で座り、大きくアクビをしたあと……



▲ふたたび眠りにつく。体の向きだけスタート時と異なる

### ●負け



▲正面を向き、ガックリとうなだれて……



▲舌を出して地面に倒れ込んでしまう

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲その場でジャンプして、片足と片手を上げながらニッコリとほほえむ

### 3CHAIN



▲2CHAIN時やブリーズヘルプミーの「みんなありがとう」のポーズと同じだ

### 4CHAIN



▲こちらも2CHAIN時のポーズとまったく同じもの。ボイスは変化する

### 5CHAIN



▲首を振ってイヤイヤをする。ブリーズヘルプミーの「きゃ～っ」のポーズと一緒に

### 6CHAIN以降



▲地面に座り込み、口を大きく開けてアグビをする。一直線に伸びたシップに注目

## 挑発・必殺技ポーズ

### 1~11個

#### 挑発



シャンプしてコブシを突き上げながら笑う。2~4CHAINしたときのポーズと同じだが、ボイスは異なる。

### 12~17個(必殺技LV0)

### 18~23個(必殺技LV1)

### 24~29個(必殺技LV2)

サンドスプラッシュ  
(2/3/4ヒット)



片足で地面をこするように蹴り上げ、砂しぶきのような光を発生させて攻撃する。ネコの事後処理(?)がモデルだ。動作はLV0~2共通だが、LV0は2ヒット、LV1は3ヒット、LV2は4ヒットする。レベルが増えるごとにヒット数が1つずつ増えるわけだ。

### 30個以上(必殺技LV3)

### ESサンドスプラッシュ(5ヒット)



サンドスsplashの上位(エスペシャル)版。通常版とのちがいは、全身が7色に光ることとヒット数だけ。

### 30個以上でKO(必殺技LV4)

### ブリーズヘルプミー(8ヒット)



仲間を呼んで相手をボコボコにして大喜び。全キャラ中で唯一あけぼののフィニッシュ時にしか登場しない必殺技だ。



# レイレイ LEI-LEI

from VAMPIRE HUNTER



リンリン姉さんと力を合わせれば、  
どんな相手も怖くない！

ダークストーカーズをやっつけるため、  
旅をつづけていた……はずのレイレイと姉  
のリリン。いまやダークストーカーズじ  
ゃない人までも巻き込んで、すっかりバス  
ルで遊んじゃってます。

レイレイたちのお母さんの魂が、うかば  
れるのはいつの日か!?



●左ボタン(1P)カラー



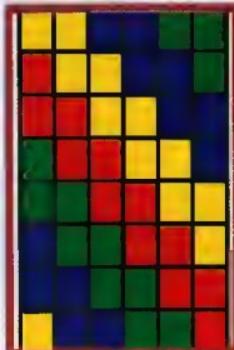
●右ボタン(2P)カラー



## レイレイを使ったときの戦略

独自の落下パターンを活かして攻めろ！

### 落下パターン



#### ●キャラ性能

ほかのキャラとちがい、斜め方向に  
ならんだ落下パターンを持つ。1列が  
同色だったり、2×2の配置が含まれ  
ているわけではないので、一発逆転さ  
れる可能性は低いようだ。

#### ●基本戦略

少量の攻撃ばかりしていると、緑と  
青のカウンタージェムが大量発生して  
しまう。最低でもノーマルジェム約10  
個分のパワージェムを壊して3段以上  
のカウンタージェムを送るようする  
こと。これが4段以上なら相手に与え  
るダメージは絶大だ。

#### ●シフトを妨害するには？

3段以上の攻撃で起爆地点にフタを  
してしまうといい。2段以下では焼け  
石に水だ（火に油でも可）。



▲1段前後の攻撃だと、相手のパワージ  
ェムを巨大化させてしまうことが多い

## レイレイを相手にしたときの戦略

フィールドの高低差が意外と重要だ

対策もなしに戦うと、相手からのカウンタージェムで、フィールド内の色の配置がグチャグチャになってしまう。

というわけで、VSレイレイでは緑と青のジェムを中央に集めておこう。こうすれば、相手からのカウンタージェムが2段以下だと、こちらのパワージェムが完成もしくは巨大化する可能性が高くなる。また、起爆地点がふさがれるケースも少なくなるぞ。



▲緑と青のパワージェムを残し、相手からのカウンタージェムで巨大化させよう

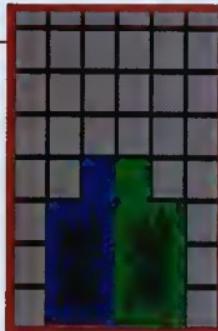
▼段差の調整がカンベキならこのとおり。ただし、確実に成功させるのは高難度



### 有効なシフト①

中央付近に緑と青を集めることを前提としたシフト。送られてきたカウンタージェムが1段以下ならパワージェムがどんどん巨大化してくれるぞ。それ以上の攻撃がきても、起爆地点が掘り起こしやすいというメリットもある。

ただ、このシフトをつづけていると、左から4列目が積み上がってしまうので、ころあいを見はからってパワージェムを壊すか、2~3列目の青だけを大きくすること（横2列の幅のまま上方向に大きくしていくのが無難）。



### 有効なシフト②

ジェムを左から順に1個ずつ高く積み上げ、同色のカウンタージェムを横にならべてしまう。底上げ式シフトなので、図のジェムは何色でもいいが、この中にクラッシュジェムを入れておけば、強力な時限爆弾へと変身してくれるぞ。

相手が大量のカウンタージェムを送ってこないと無意味だし、段差がキレイに1段ずつになっていなければダメなど難題だらけだが、1段分の右上がりをどこか1か所で行なうだけでもシフトとして成立するので役立てたい。



### ②レインボージェムで消すべき色は

落下パターンから考えると、どの色を消すべきかは、そのときの状況で決めるしかない。あえて言うなら、カウンタージェムとしての出現率が低

い黄ジェムが無難だが、パワージェムのカタチがくずれていったり、掘り起こしを優先させるなら、ほかの色を消してもいいだろう。

# LEI-LEI'S GALLERY



## ステージ・中国

草木に囲まれた墓場。裁かれレイレイに似たパンダの口がコワイ。中央ではレイレイに一目ボレしたザベルが戦いを見守っている。



### ●スタート



▲姿を消して移動。地面を蹴ったときの砂煙だけが見える



▲画面中央あたりまで移動したら、姿を現しつつ急停止

### ●通常フットワーク



▲暗器のつまつた手を前に突き出し、左右にリズムをとる

### ●余裕フットワーク



▲腰に手をやり、鉄爪（ほかの暗器は出ない）をお手玉

### ●あせりフットワーク



▲体を縮こませ、目をウルウルさせながら相手を見つめる

### ●ピンチフットワーク



▲両手を合わせ、泣きながらときおりジャンプする

### ●ダメージ小



▲あせりに似ているがリンリン（御札）のポーズが異なる

### ●ダメージ大



▲姉妹ともども、両手を広げて、大きくのけぞる

### ●勝ち



▲御札（リンリン）がレイレイの帽子に貼りつく



▲レイレイが御札をめくり、こちらを見ながらほほえむ

### ●負け



▲あせりに似たポーズ（視線がちがう）をとったあと……



▲目をまわして地面にへたり込む。リンリンにも注目

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲正面を向き、両手をあわせてほほえみながら目をバチバチさせる

### 3CHAIN



▲帽子に貼りついた街札（リンリン）をめくる。勝利ポーズとまったく同じ

### 4CHAIN



▲2CHAIN時に似ているが、両手をあわせたあとで口を開いてニコッと笑う

### 5CHAIN



▲こちらは3CHAIN時の動作とまったく同じ。ボイスだけが異なる

### 6CHAIN以降



▲4CHAIN時のように、両手をあわせたあと、首を傾げながらウインクする

## 挑発・必殺技ポーズ

### 1~11個

#### 挑発



### 12~17個(必殺技LV0)

#### 地霊刀(2ヒット)

暗器の剣を地面に刺し、地中を通じて相手を真下から攻撃する。剣に「勅令昇龍剣」と記されているのがポイント。



### 18~23個(必殺技LV1)

#### 地霊刀(4ヒット)

基本的な動作はLV0と同じだが、剣が2回突き出るようになる。そのため、ヒット数が2倍に増えられるのだ。



### 24~29個(必殺技LV2)

#### 地霊刀(6ヒット)

こちらは剣が3回出現するため（剣の出現位置は少しづつ前進する）、ヒット数はさらに増える。



### 30個以上(必殺技LV3~4)

#### 天雷破(7ヒット)

巨大なオモリを地面に落として、その振動で降らせた鉄球を相手に当てる。オモリの表情の変化が見どころか？



人と魔族の間に生まれし孤高のダークハンター



# ドノヴァン DONOVAN

魔族と人間のハーフとして生まれたドノヴァン。重い宿命を背負った彼は、パズルでも大マジです。

「何者とて私のジャムはさせぬ……アニアに、笑顔がもどるまでッ！」

ダークストーカーたちだけではなく、フツーの人まで真っ二つにしてしまいそうですが、それでこそドノヴァンといえるのかも？



●左ボタン(1P)カラー



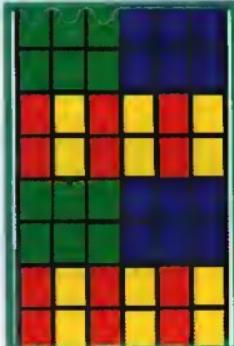
●右ボタン(2P)カラー



## ドノヴァンを使ったときの戦略

緩急をつけた攻めが効果的だ

### 落下パターン



#### ●キャラ性能

ドノヴァンの落下パターンは、赤と黄のシマ模様に、緑と青のかたまりが乗っているというもの。3~4段目に同色のかたまりがあるため、4段前後のカウンタージェムを送るのが、2段以下を送るよりも危険なのが特徴だ。

#### ●基本戦法

1段以下→5段以上のくり返しか、2~3段の連発が意外と強い。なお、2段以下のカウンタージェムばかり送っていると、1・3・5列目に赤、2・4・6列目に黄のカウンタージェムがならんてしまう。相手がシフトを敷いて

ているなら少量攻撃はひかえること。

#### ●シフトを妨害するには？

まめに3段以上のカウンタージェムを送っていればOKだ。



▲少量→大量と交互に攻撃すれば、相手のフィールドはゴチャゴチャになるぞ

# トノヴァンを相手にしたときの戦略

ムリしてまでシフトを敷く必要はないぞ

VSリュウと同様、2列目に赤を積み上げるシフトが有効。しかし、1列目には赤だけでなく、縁のカウンタージェムが降る可能性もあるので、相手のカウンタージェムを利用してパワージェムを作り逆転、という戦法は確実性に欠ける。したがって、前述のシフトは復活用と考え、攻撃は自分で積み込んだジェムで行なうようにしたほうがいいだろう。



▲2列目に赤を積み上げても、それが形勢逆転に結びつくとはかぎらない

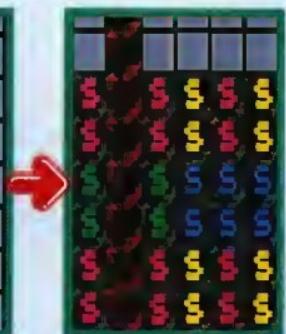
▼カウンタージェムの色がまとまっているときは、パワージェム化を優先的に行なう



## 有効なシフト①

VSリュウのシフト①とまったく同じもの。上で説明したとおり、このシフトだけで逆転をするには、相手が2段以下のかウンタージェムをくり返し送ってくれないとダメ。

しかし、大量のカウンタージェムが送られてきても、起爆地点が埋まらないという利点があるので狙っていてソンはない。4~6列目でパワージェムを作り、相手から大量のカウンタージェムがきたときに壊して、降ってくる量を2段以下に調整（相殺）できればベストだ。



## 有効なシフト②

こちらは3~4段目にあるカウンタージェムを利用したシフトだが、シフトを敷いたあとに相手から4段以上のカウンタージェムが送られないと、効果が半減してしまう。

しかも、このシフトに成功しても、完成するパワージェムの大きさは6列×2段と、苦労のワリに攻撃力はいまひとつ。よって、参考程度にとどめておこう。いずれにしても、1~3列目か4~6列目の高さをそろえたほうがいいことは忘れずに。



## ②レインボージェムで消すべき色は

シフト1を敷いているなら、ジャマであろう黄ジェムを壊すのがベスト。ただし、起爆地点が完全に埋まりきっている状態であれば、それを掘り

起こすことを優先させよう。赤ジェムを消すのは、フィールド内がゴチャゴチャで、どうしても仕切りなおしをしたいときだけにすること。

# DONOVAN'S GALLERY



## ステージ・洞窟

モリガンのステージとは岩の色や遠景が異なる。右端には裁かれフォボスとオルバスがいて、中央ではガロンが『ハンター』のオープニングをマネしている。



### ●スタート



▲巨大な帽子で顔を隠しながらの登場



▲身につけていた帽子とマントを後方に投げ捨てる

### ●通常フットワーク



▲構えた手のひらを反らし、ゆっくりと呼吸をする

### ●余裕フットワーク



▲魔剣ダイレクを地面に刺す。直後に魔剣が動き出すぞ

### ●あせりフットワーク



▲片手で顔を押さえて汗をかく。魔剣は手を握る

### ●ピンチフットワーク



▲手で腹を押さえて苦しむ。魔剣も苦しそうだ

### ●ダメージ小



▲両手を重ねてうつむく。魔剣は目をまわして倒れる

### ●ダメージ大



▲大きくのけぞる。見えにくいか魔剣が破裂マーク状に

### ●勝ち①



▲後方に投げ捨てた帽子を念動力で呼び寄せながら

### ●勝ち②



▲念動力で、背負っていた魔剣を頭上にもっていき……



▲地面に突き刺す。出現確率は勝ち①と同じ2分の1だ

### ●負け



▲地面にひざまづく。魔剣は目をまわして倒れ込む

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲立った人差し指を手前に倒し、相手の攻撃を誘う（挑発する）

### 3CHAIN



▲ポーズは2CHAIN時と同じ。ちがうのはボイスの内容だけだ

### 4CHAIN



▲こちらも2CHAIN時と同じポーズ。さすがにボイスだけは変化する

### 5CHAIN



▲またしても2CHAIN時とポーズが変わらない。これもボイスのみ異なる

### 6CHAIN以降



▲またまた同じポーズ。結局、ドノヴァンは何連鎖してもポーズが変わらないのだ

## 挑発・必殺技ポーズ

### 1~11個

#### 挑発



立てた人差し指を手前に倒して挑発。  
一方、魔剣ダイレクは相手に向かって突進するぞ（攻撃はヒットしない）。



### 12~17個(必殺技LV0)

### 18~23個(必殺技LV1)

### 24~29個(必殺技LV2)

#### ソードグラップル (2/3/6ヒット)



念動力で魔剣をあやつて相手を斬りさぎむ。魔剣は回転したあと黒いカマに変身し、反対方向へ回転してから巨大な剣に変身する。どのレベルでも動作は変わらないが、LV0だと2ヒット、LV1だと3ヒット、LV2だと6ヒットと、ヒット数だけは増えていく。



### 30個以上(必殺技LV3~4)

#### プレスオブデス(7ヒット)

「ハンター」では召喚した巨人が踏みつける技だったが、「スパズル」ではブラド=アブルードの棺を相手に落とす。



「**バズル**と**一切の容赦なし!!**  
「殺意の波動」をあやつる究極拳士



# ゴウキ

GOUKI

from STREET FIGHTER ZERO2

歎炎島でひとり鍛錬をぐり返すゴウキのもとにも、バズルで対戦する若人たちのウワサが届いていました。

「ぬうっ、いまは格闘よりバズルだというのか……しかし！」

ニヤリと自信たっぷりの笑みを浮かべるゴウキ。その横には、碁石だの肩だのが点々と……。

今度は究極のオツムを極めるべく、ゴウキの匂いがふたたびはじまろうとしていました。

●左ボタン(1P)カラー



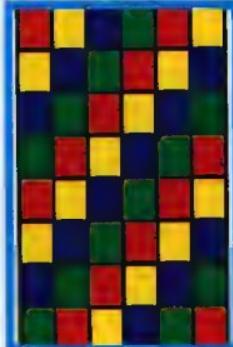
●右ボタン(2P)カラー



## ゴウキを使ったときの戦略

落下パターンの強さに頼ることなけれ

### 落下パターン



#### ●キャラ性能

落下パターンは、同色ジェムが1個ずつ斜めにならんでいるため、それらがくっつくケースは少ない。相手にとっては復活もシフトも困難というわけだ。しかし、ゴウキにはカウンタージェムの発生量が通常の4分の3に減るというハンデがあるぞ(CPUゴウキにはない)。

#### ●基本戦法

相手側にカウンタージェムを送れば送るほど、優位に試合を進められる。したがって積極的に攻撃したいが、相殺が働くと相手に送る量が減ってしま

うので、こちらにカウンタージェムの蓄積がない状態でジェムを壊そう。

#### ●シフトを妨害するには?

少量攻撃の連発をしなければOK。



▲相手からの攻撃は、仕掛けが埋まらない程度の量なら相殺せずに降らせてしまおう

# ゴウキを相手にしたときの戦略

最後の最後まであきらめるな！

複雑な落下パターンに悩まされると  
思うが、ゴウキはカウンタージェムの  
発生量が他キャラよりも少ないので、  
パワージェムを的確に作れば、互角  
にわたりあうことができる。

フィールドを埋められたら、とにかく  
掘り返しをはかろう。カウンタージェム  
発生量の修正（→78ページ）があるため、  
ノーマルジェムを消していく  
だけで形勢逆転できることがあるぞ。



▼縦長のパワージェムを作れば、起爆地点  
が埋まりにくい。ヘタなシフトより有効だ



▲先手必勝。これぐらいのパワージェムを  
壊せば、ゴウキはまず相殺しきれないぞ

## 有効なシフト①

落下パターンの1段目の左端が縁だというこ  
とを利用したシフト。相手がカウンタージェム  
を1段前後ばかり送ってくれば、VSさくらや  
フェリシアと同じように、縦長のパワージェム  
が完成するが（よけいな色はレインボージェム  
で消しておくこと）、そこまで狙いどおりにな  
ることはそうそうないだろう。

しかし、このシフトを敷いておけば、大量の  
カウンタージェムを降らされても、普通に消し  
ていくよりラクに復活できるぞ。



## 有効なシフト②

このようにシフトを敷いておけば、カウンタ  
ージェムの色が横にならぶ。しかし、シフトを  
敷いた直後に相手が大量のカウンタージェムを  
送ってこないといけない、シフトそのものが數  
きにくい、攻撃力が低い（パワージェムが完成  
するわけではないので）と難点が多い。

というわけで、結論としては「土台を左上が  
りに積んでおけば、カウンタージェムの色が横  
にならぶことが多い」ということだけ覚えてお  
けばいいだろう。



### ② レインボージェムで消すべき色は

ゴウキが送ってきたカウンタージェムでフィー  
ルドが埋められているときにレインボージェムを  
使うと、バラバラだった同色のジェムがつながる

（パワージェムになる）ことが多い。基本的には  
ジェムの個数がもっとも多い色を残し、それがパ  
ワージェムになるように、消す色を決めよう。

# GOUKI'S GALLERY



## ステージ・獄炎島

とある無人島の洞窟。周囲には岩を彫って作られた仏像やガイルの顔面像（日本のロウソクが立てられている柱）があり、中央にはベガに似た阿修羅の彫が。



### ●スタート



▲腰に手をあて、背中を見せたあと……



▲手を握りながら、中段に構えて腰える

### ●通常フットワーク



▲手を開き、小刻みに震える。リュウとは構えが異なる

### ●余裕フットワーク



▲無言で背を見せると「天」の文字が浮き出でてくる

### ●あせりフットワーク



▲通常フットワークと同じ。余裕を見せてる？

### ●ピンチフットワーク



▲歯を食いしばり、汗を流しつつ手を握りしめる

### ●ダメージ小



▲手を握る。ピンチ時とちがって、汗は流さない

### ●ダメージ大



▲両手を広げ、後方によろめきながらケイレンする

### ●勝ち



▲背筋を伸ばし、右手をふとこに通したあと……



▲両手を広げて道着を脱ぎ、首にした数珠をバラまく

### ●負け



▲歯を食いしばり、くやしそうな表情をしたあと……



▲両手を地面について、がっくりとうなだれる

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲震脚（片足で地面を大きく踏みつける）をしてから手を握りしめて構える

### 3CHAIN



▲中段に構え、口をすばめ息を大きく吸いながらブルブルと震える

### 4CHAIN



▲構えは3CHAIN時のものとまったく同じだが、背後に赤いオーラが出現する

### 5CHAIN



▲震脚のあと、赤黒いオーラ（殺意の波動）をまといながら滅殺の構えをとる

### 6CHAIN以降



▲中段に構えて震える。動作の内容は3CHAIN時のものと変わらない

## 挑発・必殺技ポーズ

### 1~11個

#### 挑発

震脚から構える、構えたまま震える、という2種類のポーズがそれぞれ2分の1の確率で登場する。写真は前者のもの。



うしろに構えた両手から気弾を発射。なお、LV0～2のヒット数はリュウの波動拳と同じだ。

### 12~17個(必殺技LV0)

#### 豪波動拳(2ヒット)



### 18~23個(必殺技LV1)

#### 灼熱波動拳(2ヒット)



オーラを発しながら中段に構え、波動拳を撃つ。ヒット数は豪波動拳と変わらないが、ヒットした相手が燃える。

### 24~29個(必殺技LV2)

#### 灼熱波動拳(3ヒット)



ゴウキの動作やヒットした相手が燃えるどころはLV1と同じ。ヒット数が1回分増えている。

### 30個以上(必殺技LV3~4)

#### 滅殺豪波動(8ヒット)



震脚のあと、「滅」字型どられた赤いオーラを発し、さらに巨大化した灼熱波動拳を発射する。

### ファイナルステージ登場時

#### 瞬獄殺(14ヒット)



CPUゴウキの登場ポーズ。音もなく相手（ダン）に踏み寄り、一瞬のうちに無数の攻撃をきめる。

# デビロット

DEVILOT  
from CYBERBOTS



「この世の正義は許さない！」  
極悪のデスサタン王国プリンセス

「姫、下々の間ではこのようなものが流行っているようだぞ」と地獄大師が差し出したのは、“サルだってわかる道徳講座”とか“これがいま対戦のアツいパズル・スポットだ！”といった見出しのついた雑誌でした。

「庶民どもに、王族の知性を知らしめるのによい機会ぢや！」

ピラピラと雑誌を見て、デビロットはすくっと立ち上りました。

さて、今回のおたわむれの犠牲者は!?



●左ボタン(1P)カラー



●右ボタン(2P)カラー



## デビロットを使ったときの戦略

ゴウキと同じ戦法が使えるぞ

### 落下パターン



#### キャラ性能

デビロットの落下パターンは、同色ジェムが右上がりにならぶ、ゴウキの色ちがい版。発生するカウンタージェムの量が、対2P戦時のみ4分の3に減らされてしまう点も同じだ。

#### 基本戦略／シフトを妨害するには？

ゴウキのページ（→52ページ）で説明した戦法が通用できる。こちらの仕掛けが埋まりそうなとき以外の相殺は避けよう。

#### ・おまけ

デビロットを使用するための隠しコマンドは、ボタンを押すタイミングが

限られるうえに、入力ミスをするとダンが選ばれてしまうのがネック。同タイプのキャラさえ使えばいいというなら、ゴウキを選んだほうが安全だ。



▲ゴウキと同様、攻撃力の低さをスピードとテクニックでカバーして攻めまくろう

## デビロットを相手にしたときの戦略

スタート・ダッシュで差をつけよう

VSゴウキと同じく、相手はカウンタージェムの発生量が少なめなので、速攻でパワージェムを作り、先手必勝で攻めつけるのが基本だ。

なお、選択画面で表示されるデビロットの落下パターンはフェイントで、実際はゴウキの色ちがい版。シフトもVSゴウキのものが流用できるので(効果が薄いのも同じ)、そのときは配色のちがいを忘れないこと。



▲選択画面での落下パターン表示。左ページの正しい落下パターンと見比べてみよう

▼ムリしてシフトを數くよりは、自力で継長のパワージェムを作ったほうが安全だ



## 特別コラム「すごい姫様はデスサタンから」

ここでは、予期せぬ乱入者であるデビロット(フルネームはデビロット・ド・デスサタンIX世、年齢13歳)の素性について語ろう。

彼女の出身作である『サイバーポッツ』は、「ヴァリアント・アーマー(VA)」という人型兵器が闘う対戦格闘ゲーム。このゲームで彼女は、デスサタン王国の第一王位継承者として、教育係の地獄大師と専属科学者のDr.シュタインをしたがえ、Dr.シュタイン開発によるVA「スーパー8」に乗って登場する。

しかし、デビロット一行がする

ことと言えば、主人公たちにちょっとかしいを出す程度で、世界征服が目的のワリには冷酷非情なことは全然しない。それどころか、愛らしい一面さえあり(高飛車な性格も含む?)、カブコン・ファンのあいだでは、名ヒロインの1人と

して人気を集めているほどだ。

なお、彼女は同ゲームに登場したガウェインという老軍人を慕っているが、その経緯はいまだに不明(初登場の段階でガウェインに言い寄る)。年上の男性(=父親)への愛に飢えていたのか?



◀この高飛車な態度が魅力?  
▼これがデビロット一行のオリジナルVA「スーパー8」。左が必殺技のファイナル、右が緊急回避技のギガクラッシュだ



### 世界征服 ちゃ!!

などじゃ!! 200%アップとはトクター...そなたのいつおりか!!

向かいございません、姫!  
エンジン出力、ホディ重量とともに200%になっております!

チエジッ 貴様なじゅうかモノ! えーいひびひ~い!!

◀敗北時のデモ画面。  
「この世の正義は許さない」とは言うものの、オチはいつもこんな調子である



▲『サイバーポッツ』でのデビロット一行とスーパー8、そして彼女が悪っている老戦士ガウェイン・マードックの勇姿

# DEVILOT'S GALLERY



## ステージ・シュタイン研究所

いかにもなカンジのあやしい場所。右端の巨大ロボットが「スーパーB」だ。その上にはカップ麺ができるのを待っているタコ（ねじりハチマキつき）がいるぞ。



### ●スタート



▲地獄大師とDr. シュタインをしたがえて登場



▲口に手をそえて高笑い。動作のちかいは顔の動きだけ

### ●通常フットワーク



▲腰に手をあてる。地獄大師はうつむきかけに

### ●余裕フットワーク



▲またもや高笑い。スタート時とまったく同じポーズだ

### ●あせりフットワーク



▲目を閉じうつむいて汗を流す。地獄大師は相手をにらむ

### ●ピンチフットワーク



▲ハンカチをくわえながら泣く。地獄大師も悲しそう

### ●ダメージ小



▲じだんだを踏む。デビロットの幼さをかいま見る一瞬だ

### ●ダメージ大



▲デビロットは攻撃をよけ、かわりに地獄大師が食らう

### ●勝ち



▲ガウェインの写真を取り出し、頬に手をあてる



▲写真を見つめてうっとり。地獄大師の表情がなんかヘン

### ●負け



▲ハンカチをくわえ悲しむ。デビロットの頭上で大爆発



▲爆煙が晴れると、ボロボロになった3人組の姿が

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲口に手をあてて高笑いする。スタート時のポーズとまったく同じだ

### 3CHAIN



▲相手を指さしながら叫ぶ。デビロット自体の動きは必殺技時と同じもの

### 4CHAIN



▲ガウェインパンチをくり出す。これがいったい何なのは116ページを参照

### 5CHAIN



▲相手方向を指して叫ぶ。ポーズは3CHAIN時と同じだが、ボイスが変化する

### 6CHAIN以降



▲口に手をそえて笑う。最初と最後が高笑いといふところがデビロットらしい

## 挑発・必殺技ポーズ

### 1~11個

#### 挑発



あこがれの人、ガウェインの義手を横したおもちゃをつけて、ガウェインパンチを出す。4CHAIN時と同じポーズ。

### 12~17個(必殺技LV0)

#### スーパー8・斧(2ヒット)



相手を指さすと、いきなりヴァリアント・アーマー「スーパー8」が出現し、巨大な斧で相手をたたき斬る。

### 18~23個(必殺技LV1)

#### スーパー8・斧(4ヒット)



スーパー8の斧で攻撃。斧を振り下ろす回数が2回になり(LV0は1回)、そのぶんヒット数も増える。

### 24~29個(必殺技LV2)

#### スーパー8・斧(6ヒット)



基本的な動作はLV0~1と変わらないが、斧を振り下ろす回数が3回に、ヒット数が6に増加。

### 30個以上(必殺技LV3~4)

#### スーパー8・レーザー(7ヒット)



スーパー8の足先から発したレーザーを手前に移動させながら攻撃。ヒットした相手は青い炎につつまれる。

挑発こそすべて—史上サイキヨーの一  
流格闘家



# ダン

from STREET FIGHTER ZERO2

「オレ…やったよ……オレ、オヤジィ～！」  
やつとの思いて作り上げた“サイキヨー流バブル道場”を前に、いつものポーズで  
懇親にむせぶダンの姿がありました。

「よっしゃあ！ スジのいいヤツを集めて  
弟子にしてやるぜッ！」

サイキヨー流を広めるべく、勇んで門下  
生探しに出かけたダンですが、彼より弱くて  
スジのいいヤツなんているのでしょうか？

DAN

●左ボタン(1P)から



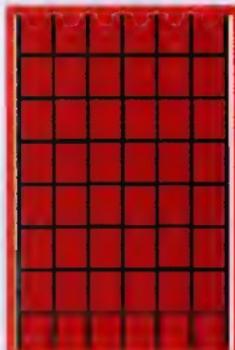
●右ボタン(2P)から



## ダンを使ったときの戦略

「ダメでもともと」の心意気で一発勝負を挑もう

### 落下パターン



#### ●キャラ性能

赤一色という最悪の攻撃パターンを持つため、中途半端な量のカウンタージェムを相手に送ると、あっさりと逆转されてしまうのだ。

#### ●基本戦略

巨大なパワージェムを作り、致死量のカウンタージェムを送るしかない。シフトも狙わないほうが無難だ。カウンタージェムを送ったあと、すぐにつぎのカウンタージェムでフタをする時間差攻撃という手もあるが、それらをレインボージェムで消されると、やはり致死量レベルの反撃をされる。相手

がレインボージェムを使ってから攻めるか、短期決戦を挑むのがいいだろう。

#### ●シフトを妨害するには？

なし。一撃必殺だけを考えること。



▲巨大なパワージェムを2個作り、それをたてつづけに壊していく方法がベターか？

# タンを相手にしたときの戦略

攻めても待ってもOK！

相手からのカウンタージェムが致死量でなければ、それを利用しての大逆転が可能だ。致死量レベルの攻撃にも対応できるように、相殺用のパワージェムを用意しておこう。

自分から攻めるときは、3~5段のカウンタージェムを送って、パワージェムを巨大化されないようにするのが有効だ。相手が少量ずつ消さなければならないようにしむけるのも一興。



▼待ちも結構だが、ジェムを横みすぎて奇襲を食らってしまうことのないように



▲相手からのカウンタージェムを利用するなら、フィールドを平らにしておくとラク



## 有効なシフト①

右のように赤ノーマルジェムを12~14段目まで積み上げておけば、相手がカウンタージェムの時間差攻撃をとっても、起爆地点が埋まらずにすむ。このシフトを成功させるポイントは、赤ノーマルジェムを積んだ列とほかの列との段差を大きくして、より多くのカウンタージェムを取り込めるようにすること。ただし、4列目にジェムを積み上げておくと、本来なら負けることのない攻撃量でKOされてしまう可能性があるので、注意するよう。



## 有効なシフト②

時限爆弾を兼ねたシフト。赤クラッシュジェムとほかの列との段差を6段以上にしておけば、相手からのカウンタージェムが積み上がるだけで、致死量レベルの反撃が可能となる。

ただし、2~6列目の高さをそろえておかないと、パワージェム化したときのカタチがイビツになり、攻撃力が半減してしまう。そのため、攻撃（相殺）用のパワージェムを積めないのがネック。こまかく消さないといけない状況に相手を追い込んでから敷くようにしよう。

## ②レインボージェムで消すべき色は

フィールド内に計39個以上の赤ジェム（カウンタージェムでもOK）があるときは、それらを消すだけで勝利がほぼ確定する。赤クラッシュジェ

ムが降ってこないときは、これで対処しよう。そうでないときは、赤パワージェムを巨大化させるのにジャマな色を消せばいい。

# DAN'S GALLERY



ダンのステージは……と言いたいところだが、じつはケンのステージと同じものが使用されている。というわけで、解説は26ページを見てほしい。

## ●スタート(通常)



▲転がって相手に近づき、立ち挑発をする

## ●スタート(ファイナルステージ演出)



▲転がって近づくまでは対2P戦と同じだが



▲こちらは涙を流しながら叫ぶ(立き挑発)



▲しかし、ゴウキが現れてボコボコに



▲敗者は去ると震わんばかりに転がって退却

## ●通常フットワーク



▲リュウに似ているが口元はしまりがない

## ●余裕フットワーク



▲立ち挑発。笑いながらコブシを挙げる

## ●あせりフットワーク



▲通常フットワークとまったく同じ動作

## ●ピンチフットワーク



▲こちらも通常フットワークと同じポーズ

## ●ダメージ小



▲相手に背を向いて、丸まって涙を流す

## ●ダメージ大



▲手足を広げてのけぞる。なんかうれしそう

## ●勝ち①



▲口を開け、泣いて挑発する(立き挑発)

## ●勝ち②



▲覇指を立てて「よゆうッス」のポーズ

## ●勝ち③



▲その場でゴロゴロと転がってから……



▲目と口を開けて挑発する(しゃかみ挑発)

## ●勝ち④



▲勝ち③と同じように地面を転がって……

## ●勝ち⑤



▲勝ち①と同じ泣き挑発ポーズでキメる



▲こちらもその場で前転してから……



▲「よゆうッス」のポーズ。ボイスは必勝



▲丸まって泣く。ダメージ小と同じポーズ

## 連鎖ポーズ

### 2CHAIN



▲しゃがみ挑発(脚に注目)。動作はコブシが上下に震えることだけ

### 3CHAIN



▲転がりつき立ち挑発(正式名称)。しゃがみ挑発とちがって、目は閉じたままだ

### 4CHAIN



▲転がりつきしゃがみ挑発。2枚目のポーズは2CHAIN時のそれと同じもの

### 5CHAIN



▲転がりつき泣き挑発。アゴがはずれそうなくらい大きく開いた口が笑える

### 6CHAIN以降



▲転がりつきよゆうス。左ページで紹介した勝ち⑤と同じポーズだ

## 挑発ポーズ

### 1~11個

#### 挑発[しゃがみ挑発]

しゃがみ状態(ヒザは曲げているが、頭身が小さいので気づきにくい)で力こぶを相手に見せつけて挑発する。動作は腕がブルブルと震えることだけ。



### 12~17個(必殺技LV0)

#### ジャンプ挑発(0ヒット)

その場でジャンプし(位置は変化しないが)、ヒザを曲げて力こぶを作つて挑発。動作は、体が上下に震えることだけ。ダンは攻撃ポーズがすべて挑発になっている。



### 18~23個(必殺技LV1)

#### 脱ぎ挑発(0ヒット)

満着をはだけて肩を出したあと、立ち挑発(目は開いている)を行なう。動作の変化はコブシを震わせることだけ。攻撃時専用のポーズなので、けっこう貴重かも。



### 24~29個(必殺技LV2)

#### 回転つきジャンプ挑発(0ヒット)

その場で宙返り(前転)をしたあと、ジャンプ挑発(LV0とまったく同じポーズ)を行なう。



### 30個以上(必殺技LV3~4)

#### 挑発伝説(0ヒット)

前転→しゃがみ挑発→前転→立ち挑発→前転→よゆうスの挑発メドレー。とにかく動作の長い必殺技だ。



# サブキャラ SUB-CHARA MUSEUM ミュージアム

「スパスル」はサブキャラの動きも多彩だ。ダイレクの余裕フットワークのような、原作にはない動作もあるぞ。ステージ背景の上下に配置されているパネルとあわせて紹介しよう。

## ●ダイレク



## ●リフレン



## ●パネル



## ●アニタ



# オープニング シアター OPENING THEATER

オープニング（集客デモ）では、タイトル、キャラ紹介、操作説明、対戦デモが流れる。

# SUPER



▲リンリンを含めた12キャラ  
が全員集合するのだ

# エディング ギャラリー ENDING GALLERY

「スパスル」の対CPU戦は難易度別に3種類あるが、エンディングは基本的に2種類しかない。とはいっても、それ以外のこまかい部分が変化するため、合計すると全部で5つのパターンがあるのだ。

## HARD

基本的にNORMA  
Lと同じ。ちがうのは、  
最後に登場キャラが集  
合して「みんなありが  
とう、また遊んでね！」  
と言ってくれること。



▲リンリンを含めた12キャラ  
が全員集合するのだ

## NORMAL

スタッフ紹介とデモ  
が交互に登場。1コイ  
ンクリア(乱入もナシ)  
だとちょっとだけ変化  
する(HARDも同様)。



▲スタッフロールが出て……



▲デモが出る。4回くり返し



1コイン  
だと

## EASY

このレベルだけ、ち  
がった内容になってい  
る。EASYではスタッ  
フロールが見られな  
いわけだ。



▲ダンカン右から転がってきて……



▲中央であけばのつきよゆう



▲メッセージが出て退場

# DEMO COLLECTION



対CPU戦で、ステージ5の開始前(SHOW TIME)と、EASY以外のエンディングでは、キャラクターたちによるデモが上演されるぞ。ここでは7種類の演目すべてを紹介しよう。なお、SHOW TIMEでどれが表示されるかは、タイトル横にある「出現率」にのっとってランダムで決定される。またエンディングでは、右表のA～Dのテーブルが4分の1の確率で選択され、そのテーブル順に表示されていく。

## エンディングのデモ出現テーブル

	1つ目	2つ目	3つ目	4つ目
A	連続変身	ゴメンね	マンホール	冷や汗
B	マンホール	冷や汗	地雷刀	ゴメンね
C	天雷破	ゴメンね	真空波動拳	連続変身
D	真空波動拳	連続変身	天雷破	地雷刀

チュンリーと モリガンの ゴメンね編	出現率 <b>3 16</b>
--------------------------	------------------------

パズルだけでなく、ゲームキャラのコスプレにも目覚めたモリガン。さらには、本家に挑戦しちゃってます。



▲チュンリーがモリガンに「ゴメンね！」



▲モリガンがアストラルヴィジョンで分身



▲色ちがいの分身と一緒に宿返り



▲モリガンの衣装がチュンリーと同じに



▲2人で挑発。首をかしげるチュンリー

さくら、リュウ、ダンの 真空波動拳編	出現率 <b>3 16</b>
-----------------------	------------------------

リュウを追い、技を学ぶさくら。今回は特別に、スーパーコンボを習得した瞬間をご覧いただきましょう。



▲真空波動拳でドラム缶を壊すリュウ



▲さくらがそれを見てコツを覚える



▲ダンに向かって真空波動拳を試射する



▲かなたに吹き飛ぶダンとおどろくリュウ



▲さくらは喜び、リュウはあきれ顔

レイレイとドノヴァン、 フェリシアの天雷破編	出現率 <b>2 16</b>
---------------------------	------------------------

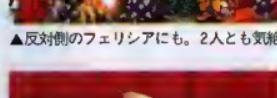
ドリフターズのコントを思い出す。ちなみに、ネコ型の気絶マークは「スパズル」のオリジナルだ。



▲レイレイが天雷破でドノヴァンに攻撃



▲反対側のフェリシアにも。2人とも気絶



▲ほほえむレイレイの頭上にたらいが



▲結局、レイレイも気絶。あきれるアニタ

## モリガンの連続変身編

出現率  
3 / 16

まだまだつづく、モリガンのコスプレ・ファッショントーク。今度は、本家と夢の競演だ。



▲まずはバック転をしてから



▲セパレートのボディコン服に変身



▲さらに、バック転してチュンリーの服に



▲チュンリーの挑発ポーズでキメる



▲またバック転して、さくらの眼に変身



▲コブシを擧げる勝利ポーズをとる



▲そして最後は、ダンの道着を着て……



▲転がってきたダンと「よゆうッス」

## リュウとケンのマンホール編

出現率  
2 / 16

目立つことが好きなケン。今回も一発キメるはすでしたが、ちょっとリキみすぎたようですねえ。



▲ケンがリュウに向かってジャブ



▲そして、その場で昇龍拳を空振り



▲さらに、指で挑発してから……



▲昇龍突破をかっこよくキメる



▲……と思ったら、マンホールに転落



▲突然の出来事にショックを受けるリュウ



▲しかし、あえて沈黙を保つのであった

## レイレイとダンの地獄刀編

出現率  
3 / 16

ある意味愛され、ある意味いたがられているダンは、デモ画面でもこのようなあついを受けます。



▲ダンがおなじみの前転をしながら登場



▲そのままレイレイの目前を往復する



▲もう一度……というところで地獄刀



▲ニッコリとほほえむレイレイ

## ゴウキ 冷や汗編

出現率  
0 / 16

エンディング専用デモ。海外版ではゴウキの名前が「アクマ」に変わることに引っかけたのか?



▲洞窟内に無数の悪魔が待ちついてしまう



▲意外な展開に言葉も出ないゴウキ

## 落下パターン一覧

キャラクターごとのカウンタージェムの落下パターンをまとめて掲載。このページを何度もながめて、各キャラの配置を暗記しよう。

ゴウキ



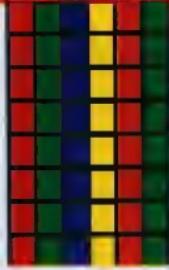
デビロット



タン



リュウ



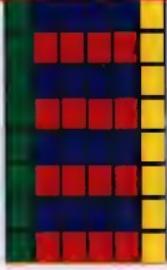
ケン



チュンリー



さくら



モリガン



フェリシア



レイレイ



トノヴァン



## CPUキャラクター出現テーブル

対CPU戦の相手キャラの登場順番は、じつはゲーム開始時に決定されている。右表のA～Hが、その出現テーブルだ。どのテーブルも「ZERO」と「ハンター」のキャラが交互に出現するぞ。

STAGE	1	2	3	4	SHOW TIME	5	6	7	8	FINAL
A	リュウ	レイレイ	さくら	フェリシア		ケン	ドノヴァン	チュンリー	モリガン	
B	レイレイ	リュウ	フェリシア	さくら		ドノヴァン	ケン	モリガン	チュンリー	
C	チュンリー	フェリシア	リュウ	ドノヴァン		さくら	モリガン	ケン	レイレイ	
D	フェリシア	チュンリー	ドノヴァン	リュウ		モリGAN	さくら	レイレイ	ケン	
E	ケン	ドノヴァン	チュンリー	モリGAN		リュウ	レイレイ	さくら	フェリシア	
F	ドノヴァン	ケン	モリGAN	チュンリー		レイレイ	リュウ	フェリシア	さくら	
G	さくら	モリGAN	ケン	レイレイ		チュンリー	フェリシア	リュウ	ドノヴァン	
H	モリGAN	さくら	レイレイ	ケン		フェリシア	チュンリー	ドノヴァン	リュウ	

\* ゲーム開始時に8分の1の確率でA～Hのテーブルから決定。以降、ゲーム・オーバーまでは変化しない。  
\* 条件を満たすと、ステージ7でデビロットが乱入してくる（勝てば正規の7人目と対戦）。

\* EASYレベルは、ステージ3で終了する。

PHASE

ひとつ上をいく  
システム解析





# 対戦アクションの法則

画面中央で一所懸命闘っているキャラクターたちのアクションの法則性を解説しよう。

## ☆攻撃アクション＆ダメージの法則

カウンタージェムが降ってくると、降らせたほうは攻撃を、降られたほうはダメージのリアクションをする。どんな技を出すか、どんなリアクションをするかは、右表のように、降ってきたカウンタージェムの個数によって決定されているのだ。表内の「必殺技LV」は、キャラクター紹介ページにある技表と対応している。

30個以上のカウンタージェムが降り、その後に負けが決定する（カウンタージェムが降ったおかげで、落下口が埋まってしまう）場合は、画面かフラッシュする「あけぼのフィニッシュ」

カウンタージェムの個数	攻撃アクション	ダメージ・ポーズ
1～11個(0段～)	挑発	ダメージ小
12～17個(2段～)	必殺技LV0	ダメージ大
18～23個(3段～)	必殺技LV1	
24～29個(4段～)	必殺技LV2	
30個～(5段～)	必殺技LV3	
即死時	必殺技LV4	+あけぼの

\*攻撃アクションはカウンタージェムが降る瞬間に発動し、特定のポーズになると相手がダメージ・ポーズをとる

になる。あけぼのフィニッシュ時に出る技として必殺技LV4が設定されているけれど、基本的にはLV3と同じ

技が流用されている。フェリシアだけが例外で、LV4だとブリーズヘルプミーが発動するぞ。

## あけぼのフィニッシュの使用キャラ別カラー



▲オレンジを基調としたフラッシュ。『ZERO2』のスパコン・フィニッシュと同様



▲こちらは青が基調になっている。『ZERO2』のオリコン・フィニッシュと同じだ



▲『ZERO2』のゴウキの猩々絞用フラッシュと同じよう、紫が基調のあけぼの

## ☆挑発ポーズの法則

基本的に、スタートボタンを押すことでできる挑発と、相手に11個以下のカウンタージェムを降らせたときの挑発ポーズは同じものになっている。なお、リュウ、レイレイ、ゴウキには挑発が数種類用意されているため、どのポーズが出るかはそのつど乱数で決定される（右表を参照）。また全キャラとも、挑発時のボイスは複数用意されており、これもランダムで出力されるぞ（→123ページ）。

挑発ポーズが複数あるキャラ			
出現確率	内容	出現確率	内容
1/2	リュウ	1/8	レイレイ
	グローブをはめる		腕輪をお手玉
1/2	ハチマキをしめる	1/8	ピコピコハンマーをお手玉
	ゴウキ		ゴウキ像をお手玉
1/2	震脚	2/8	鉄爪をお手玉
	震脚してふるえる		刀をお手玉

## ✧連鎖ポーズの法則

連鎖したときにも、キャラクターがアクションをしてくれる。このときの動作やボイスは、各キャラ各連鎖ごとに1種類ずつ設定されているので、毎回同じアクション＆ボイスが出ることになる。ただし、1連鎖目のみアクションが用意されていないので、いくら消しても何もしない（フットワークをつづけるだけ）。ボイスのほうは1連鎖目から出るけれど、自分がピンチ

フットワーク（後述）のときには、1連鎖目のボイスも出力されなくなってしまう。また、2連鎖目以降は、日連鎖目と同じアクション＆ボイスが使用されることになっている。

ちなみに、連鎖アクションはほかのアクションのポーズを流用している場合が多いけれど、モリガンとレイレイには連鎖時でしか見られないポーズがあるぞ（デモには使用されている）。



▲モリガンの変身とレイレイのおじぎは、デモ以外では連鎖でしか見られない。逆にドノヴァンは何連鎖しても同じアクション

## ✧勝ち＆負けポーズの法則

勝敗がついたときにとる勝ちポーズや負けポーズは、基本的に各キャラ1種類ずつしか設定されていないので、毎回同じアクションをすることになる（ボイスはランダムで変更される）。

ただし、ドノヴァンには2種類、ダンには3種類の勝ちポーズが用意されている。この2人のみ、毎回ランダムでアクションが決定されるのだ。さらにダンにいたっては、5種類の勝ちポーズごとにボイスが決められており、

勝ちポーズが複数あるキャラ			
出現確率	内容	出現確率	内容
	ドノヴァン		ダン
1/2	剣を地面に刺す	2/8	泣き挑発
1/2	帽子をかぶる	1/8	よゆうっす
中には2種類のボイスが乱数で選択されるポーズもある。結局、ダンの勝ちポーズ＆ボイスの組み合わせは8種類もあるのだ。			
3/8			
1/8			
1/8			

## ✧フットワークとBGMテンポの法則

キャラクターのフットワーク（何もしていない状態）やBGMのテンポは、フィールド内にあるジェムの個数が関係してくる。くわしくは右の表を見てほしい。上から2段目は、相手がピンチフットワークのときに自分が通常フットワークの状態だと、余裕フットワークに変更されるという意味だ。

フットワーク	フィールド内のジェム個数	BGMのテンポ
通常フットワーク	0～36個	通常
余裕フットワーク	相手がピンチフットワーク	
あせりフットワーク	37～54個	やや速い
ピンチフットワーク	55個～	かなり速い

※BGMテンポは、個数が多いほうのフィールドに準拠

## ✧ポーズ＆ボイスの優先順位

もしも、2種類以上のアクションやボイスが、同時に outputされるような状態になった場合、右記のような優先順位にしたがって、下位のものがキャンセルされて上位のものが outputされる。たとえば、連鎖と挑発が重なった場合は、ポーズは挑発が出るけれど、ボイスは連鎖のものが outputされるのだ。

ポーズの優先順位  
連鎖＆ダメージ・ポーズ < 挑発＆必殺技ポーズ

ボイスの優先順位  
挑発ボイス < 連鎖ボイス < 必殺技ボイス



# 特殊状況での操作

PHASE1の「基本的な操作方法」では解説しなかった、特殊な操作を説明するぞ。

## ☆落下ジェムの特殊回転

落下ジェムは、ボタン操作によって回転させることができる。具体的には、周囲が光っている中心ジェムを軸にして、もう一方の公転ジェムが周りを回転するわけだ。ではもし、公転ジェムの回転移動経路や回転移動先に、フィールドの壁や床、またはすでに置いてあるジェムなどの障害物があった場合、どういうことになるのだろうか。

まずは、移動経路に障害物があるケ

ース。下の左端図の場合だ。このときは、何の影響もなく普通に回転してくれる。途中に障害物があっても、無視して回転移動するというわけだ。

つづいては、移動先に障害物があるケース。下の中央3図がこれにあたる。この場合、結果的にはちゃんと回転するけれど、落下ジェム全体の位置（正しくは中心ジェムの位置）がスライドすることに注目してほしい。公転ジェム

が回転移動するのと反対の方向へ（公転ジェムが下にくるのなら上へ、右にくるのなら左へ）、1ブロック分はじかれてしまうのだ。

さらに、はじかれる方向にも障害物があった場合は、回転できずにそのままの状態をともつ（下の右端図）。

状況によって、どういうふうに回転＆移動するのか、的確に把握できるようになろう。



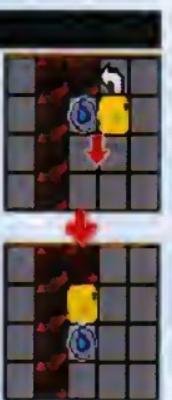
▲移動先に何もなければ、普通に回転する



▲横に寝かせて回転させると上へはじかれる



▲横方向にもはじかれる。左右逆でも同様



▲特殊な場合だが、下にもはじかれることが



▲上にも下にもはじかれないで動かない

## ☆地面ではじかれるのは3回まで

地面ではじかれる（上方へはじかれる）のには、回数制限が設定されている。基本的に3回までしかできない

ようになっているのだ。しかも、3回目のはじかれが終わった瞬間、通常の回転もできなくなってしまう。

具体的に説明しよう。3回目のはじかれが終わると、落下ジェムがはじかれる直前の形態のまま固定されてしまい、回転できなくなる。つまり、横方向に倒れたままになってしまうのだ。なお落下ジェムが固定化されるのは、同じ場所で3回ではなく、いずれかの場所で合計3回以上はじかれた直後にになっているぞ。

ちなみに横方向へのはじかれは、何回でもできるようになっているので、安心して回転させよう。



▲この状態で右回転させる  
と3回目のはじかれになる



▲上方向へはじかれたあと、  
クルッと1回転して……



▲はじかれる前と同じ状態  
になって固定化される

## ☆階段を昇らせることもできる

落下ジェムがはじかれることを利用すると、階段状になっている場所を上へ昇らせるることもできるのだ。やりかたは右の連続写真で説明している。原理としては、まず中心ジェムを上の段と同じ高さにするために、上方向へはじく。この状態でレバーとボタンを使って中心ジェムを上段に引っかけるのだ。これをくり返せば、さらに昇っていける。ただし、はじかれるのは3回までなので、3段（立てた状態ではじめれば4段）までしか昇れないぞ。

(レバー➡)+  
左回転ボタン



▲まずは、中心ジェム（右側）  
を上段と同じ高さにする

レバー➡+  
右回転ボタン



▲ここで操作を。この状態  
からはじめても可能

以下くり返し  
(3回まで)



▲これで1段昇段。同じこ  
とをくり返せばOKだ

## ☆くわしいタテ回転

落下ジェムが横1列分のスキマに入ると行なわれるタテ回転。ここでくわしい解説をしておこう。

タテ回転になる条件は「落下ジェムが縦の状態で、中心ジェムの左右に障害物がある」場合。公転ジェムの左右にしか障害物がない場合は、通常回転になる。回数制限ではなく、ボタンを1回押せば上下が入れ替わり、もう1回押すともどもどる。このとき注意しないといけないのが、上下が入れ替わると同時に、中心ジェムと公転ジェムも入れ替わってしまう点。つまり、上

下位置が替わるだけで、中心ジェムの場所は変化しない。これを利用すると、かならず公転ジェムとして出現するレインボージェムを、中心ジェムにする

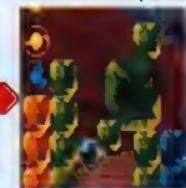
ことも可能だ（意味はないけど）。また、タテ回転しかできない状況が解消されれば、通常回転できるようになることも覚えておこう。



▲レインボージェムはかな  
らず公転ジェムとして出現



▲が、タテ回転をすると中  
心ジェムに入れ替わるので



▲このとおり。ただし、ま  
ったく意味はない

通常回転になる



▲公転ジェムが下のときに  
1列幅のくぼみにはまるとき



▲障害物をすりぬけて、通  
常回転を行なう

タテ回転になる



▲中心ジェムが下になって  
くぼみにはまつた場合は



▲タテ回転になってしまふ。  
階段昇りもできない



▲こういう場合、中心ジェ  
ムが少しでも下に出れば



▲通常回転可能。左右のジ  
ェムには無関係で回転する



▲左と同じシチュエーショ  
ンでも公転ジェムが下だと



▲まだタテ回転する。中心  
ジェムが出るまでタテ回転

## ☆落下口以外の列が12段目まで積み上がっても

落下口列の左右列（左から3&4列目）が12段目まで積み上がっても、落下ジェムが出現後に1段分落ちる（11段目に達する）までは、その列を越えて反対側に移動させる（または上に置く）ことができる。

それ以外の列（1、2、6列目）が12段目まで積み上がった場合は、落下ジェム出現前からレバーを横に入れておけば越える（または上に置く）ことができる。少しでも落下してしまうと、越えられないぞ。なお、13段目まで積み上がった列は、階段昇りを使用しないかぎり越えることはできない（しかもむずかしい）ので注意が必要だ。



▲こうなると、もう越えられない！と思うけれど

▲レバーを横に入れれば上に移動できる

▲さらに横を入れておけば反対側へ



▲この状況で左端列に持っていくたいときには

▲落下ジェム出現前からレバーを横に入れると……

▲2列目を越えて移動してくれるのだ

## ☆落下口列が12段目まで積み上がると

落下口列（左から4列目）が12段目まで積み上がると、通常なら13段目に出現する落下ジェムが、1段上の14段目（画面外）に出現するようになる。ただしこの状況のときは、いくつかの操作制限が課せられてしまう。これを知らないと、ピンチのときに操作ミスを起こしやすくなるので、せひ覚えておこう。



▲普通なら、13段目=予告値表示段に中心ジェムが出現する

▲14段目=画面外に中心ジェムが出現するため、なかなか画面には登場しない

### ①タテ回転しかできない

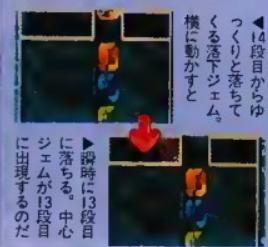
14段目に出現してから13段目に落ちてくるまで（中心ジェムが少しでも画面外にあるうち）は、タテ回転しかできなくなる。どうしても横に倒したい場合は、最初に左右へ移動させてからボタンを押して回転させよう。



▲この位置でボタンを押すと

### ②動かすと強制落下

14段目に出現したあと何もしないでおくと、自由落下していく。ところが左右に移動させた場合は、横移動した瞬間に13段目に落下してしまう。こうなると、落下口列をはさんだ反対側には移動できなくなるので、気をつけるべし。



▲横に動かすと  
14段目から落ちて  
くる落下ジェム。  
→横時は13段目に  
落ちる。中心  
ジェムが13段目  
に出現するのだ

▲14段目から落ちて  
くる落下ジェム。  
横に動かすと

### ③13段目を越えるには？

13段目まで積まれた列を越えるには、階段昇りを使う必要がある。いくら14段目から落ちてくるとはいえ、落下ジェム出現前からレバーを入れていても越えられない。なお画面外で階段昇りをするときには、以下の点に注意のこと。



▲横向きで 中心  
ジェムが少し  
でも画面外にあ  
る場合に……

▲ボタンを押し  
ても左右の位置  
が入れ替わるた  
め。ヨコ回転？



# 得点システム

ジェムを消したときの得点からボーナスまで、すべてを解説。覚えてプレイに活用しよう。

## ☆ジェム消滅得点

「スバル」でのスコアの基本となるのは、対戦中にジェムを消すことにによってもらえる得点だ。下にあるのがその計算式。単純に、5種類の数値を足し算するだけで算出できるようにな

っている。その下にあるのが、各数値の解説だ。なお得点は、ジェムが消えるたびに計算されるので、連鎖したときは1連鎖目、2連鎖目、3連鎖目…とそれぞれ算出される。また、バ

ージュムはノーマルジェムの変形つなぎ型とみなされるので、「パワージュムの個数」とは、構成しているノーマルジェムの個数を指すことになる(2×2なら4個、3×6なら18個)。

$$\text{ジェム消滅得点} = \textcircled{①} \text{ 基本値} + \textcircled{②} \text{ 連鎖値} + \textcircled{③} \text{ 同時消し値} + \textcircled{④} \text{ つなげ消し値} + \textcircled{⑤} \text{ パワージュム値}$$

### ① 基本値

ジェムを消したときの基礎となる得点で、基本は1個100点。パワージュムは、構成しているノーマルジェム個数×100点。カウンタージュムのみ通常10点、レインボージュム使用時は100点になる。

ノーマルジェム	
クラッシュジェム	100Pts.
レインボージュム	
カウンタージュム	10Pts.
レインボージュムで消した場合	100Pts.
パワージュム	構成個数×100Pts.

### ③ 同時消し値

複数色のジェムを同時に消したときに加算される。ちなみに、離れた場所で同じ色のジェムが同時に消えた場合は、この値は加算されない。カウンタージュムの色も除外される。

1色	0Pts.
2色	400Pts.
3色	600Pts.
4色	800Pts.

### ⑤ パワージュム値

パワージュムが消えたときには、さらに特殊な数値が加算される。基本的な計算式は下のとおり。式中の「A」は、パワージュムの構成個数によって変化する倍率で、個数が多くなるほど大きくなっていく。この倍率と、構成個数を掛けた数値がパワージュム値になるのだ。なお、複数のパワージュムが同時に消えたり(隣接しているか、ノーマルジェムでつながっているか、などは関係ない)、多色のパワージュムが同時に消えた場合は、構成個数が足し算されていく。

### ② 連鎖値

連鎖したときに入る。連鎖してジェムが消えるごとに加算される。

1連鎖目	0Pts.
2連鎖目	200Pts.
3連鎖目	400Pts.
4連鎖目	1,000Pts.
5連鎖目	1,600Pts.
6連鎖目	2,200Pts.
7連鎖目	2,800Pts.
8連鎖目	3,400Pts.
9連鎖目	4,000Pts.
10連鎖目以降	4,000Pts.

### ④ つなげ消し値

ノーマル、クラッシュ、カウンター、レインボー、パワージュムの個数で決定。レインボージュムで消したり多色を同時に消した場合も対象となる。つまり消えたジェムの合計個数で決まるわけだ。

2個	0Pts.
3個	10Pts.
4個	20Pts.
5個	30Pts.
6個	40Pts.
7個	50Pts.
8個	60Pts.
(1個増えるごとに)	+10Pts.
n個	(n-2)×10Pts.

### パワージュム値=

$$A \times \left( \begin{array}{l} \text{パワージュムを構成する} \\ \text{ノーマルジェム個数} \end{array} \right)$$

パワージュム構成個数	Aの値
4~8個	100
9~15個	150
16~24個	200
25~35個	250
36~48個	300
49個~	350

## ✧レバー確定ボーナス

落下ジェムを接地→確定するときに、レバーを車に入れておくと、ボーナスとして10点が入る。接地した効果音がした段階では、まだ確定していないので、このボーナスを取る場合は最後まで車に入れるようにしよう。

レバー確定ボーナス=一律10Pts.

ちなみに、落下ジェムを高速落下させるには、レバーを正確に車へ入れないといけない。★や◆だと、横に動く

てしまうからだ。同様に、確定ボーナスも車下に入れておかないともらえないので、注意すること。

## ✧オールクリアボーナス

対戦スタート時以外で、フィールド上にジェムが1個もなくなると、全消しボーナス（オールクリアボーナス）

▶2回以上の金消しは、かなりの破壊力になる



が加算される。同一ラウンド中に何回全消ししたかによって、入る得点が増えていくのが特徴だ。具体的には、1回につき600点（カウンタージェム個数で言うと6個=1段分）ずつ増加していく。また、この得点はカウンタージェムの発生量に影響しており、さらに発生したカウンタージェムは相殺することができないため、かならず相手に降るようになっているぞ。

1回目	600Pts.
2回目	1,200Pts.
3回目	1,800Pts.
4回目	2,400Pts.
5回目	3,000Pts.
(1回ごとに)	+600Pts.
n回目	n×600Pts.

## ✧特殊ボーナス

対戦中に入るボーナス点は、上記以外に「ファーストアタック」「テクニカルボーナス」がある。

ファーストアタックは、ラウンドがはじまって最初に攻撃した側に与えられるボーナスだ。ジェムを消しただけではダメで、カウンタージェムを相手に降らせないといけない。テクニカルボーナスは、レインポージェムをフィールドの床に置いて、同色全消しの効力を使わなかった場合に加算される。

この二つのボーナスは特殊ボーナスという位置づけなので、カウンタージェムの算出に影響をおよぼさず、単に

ファーストアタック=1,000Pts.

テクニカルボーナス=10,000Pts.

コンティニューポイント=1Pts.(9回まで)

スコアに加算されるだけだ。

余談だが、コンティニューしたときにも得点が1点与えられる。これはコンティニュー回数を明示するためのもので、もちろんカウンタージェムの発

生個数には影響しない。スコアの下1ヶタを見れば、何回コンティニューしたのかがわかる、というわけだ（ただし日が最大）。対戸戦をコンティニューしたときも同じことが言えるぞ。



▲ファーストアタックは、さきにジェムを壊しただけではもらえない



▲相手が蓄積分を相殺して、自分側にカウンタージェムが降ってくると……



▲ボーナスは相手にいく。スコアが入るだけなので、ムリして狙わなくていい

## ☆勝利ボーナス

対戦で勝つとラウンドごとに、ラウンドボーナス、タイムボーナス、最大連鎖ボーナス、最大パワージェムボーナスという4種類のボーナスが加算される（対CPU戦はもちろんのこと、対2P戦でも勝者にしか与えられない）。ちなみに、対CPU戦中に乱入されて対2P戦になるとスコアがゼロになるけれど、勝って対CPU戦に復帰すれば、直前のラウンド終了時のスコアから継続できる。

▲勝利ボーナスの清算は、各ラウンド終了時に行なわれる

### ラウンドボーナス

そのラウンドを勝つと無条件でもらえる勝利ボーナス。各ラウンドごとに加算されるので、たとえば5本勝負設定で対CPU戦をはじめると、1ステージごとに3ラウンド分のボーナスが与えられることになる。

### タイムボーナス

試合の決着がつくまでにかかった時間によって与えられる勝利ボーナス。もちろん早く勝てば勝つほど高得点になる。逆に、試合時間が3分を超えると1点も入らない。3分たつと、相殺機能もなくなるので要注意だ。

### 最大連鎖ボーナス

そのラウンド中に達成した、最大の連鎖数によってボーナス点が決定する。ジェムを1個も壊さずに勝ったとき以外なら、少なくとも1連鎖をしているはずなので、最低500点が加算されるわけだ。

### 最大パワージェムボーナス

そのラウンド中に壊した（作っただけではダメ）最大のパワージェムの構成個数によって決まるボーナス。同時に複数のパワージェムが壊れた場合は、構成個数が一括して考慮される。ただし、色のちがうパワージェムが同時に消えた場合は、ペツペツにカウントされるぞ。パワージェムを壊さずに勝つと、このボーナスは口点になる。

### ラウンドボーナス表

	1人であそぶ	2人で対戦！
ステージ1	2,000Pts.	
ステージ2	3,000Pts.	
ステージ3	4,000Pts.	
ステージ4	5,000Pts.	
ステージ5	6,000Pts.	
ステージ6	7,000Pts.	
ステージ7	8,000Pts.	
ステージ8	9,000Pts.	
ファイナルステージ	10,000Pts.	
デビロット乱入ステージ	8,000Pts.	

\*対2P戦では、乱入したステージによってボーナスが変動。ステージ・クリア直後に乱入すると、つぎのステージのポイントが採用される。スタート時に「2人で対戦！」を選んではじめた場合はステージ1（2,000Pts.）になる。

$$\text{タイムボーナス} = (180 - T) \times 100 \text{ Pts.}$$

T：クリアタイム(秒)

$$\text{最大連鎖ボーナス} = \text{最大連鎖数} \times 500 \text{ Pts.}$$

$$\text{最大パワージェムボーナス} = (\text{パワージェムを構成するノーマルジェム個数}) \times 100 \text{ Pts.}$$

ついでに、勝ちメッセージ画面に出るデータも解説しておこう。規定ラウンド数を取ると、4種類のデータが表示される。トータルスコアは、これまでに獲得した点数。最大連鎖数、最大パワージェム、トータルタイムでは、その相手との対戦結果が表示される。負け試合も加味されるので、清算画面と食いちがうことがあるぞ。



▲負け試合も対象となるので、トータルタイムは負け試合の時間分長くなる



# カウンタージェム算出方法

カウンタージェム発生量は、さまざまな修正値に影響される。くわしく解説していこう。

## ☆ 仮の個数を決める

ジェムを消したときに発生するカウンタージェムの個数は、そのときに取った得点にほぼ比例している。だいたい、100点につき1個と考えておけばい

いだろう。くわしい計算式は下に示したとおりだ。 $(A+B+C) \div 100$ （小数点以下切り捨て）というのが「仮の個数」として、まず計算される。ここ

にア種類の修正値が掛けられて「眞の個数」が算出されるというわけ。プレイ中に考えるのは、めやすとなる仮の個数だけでもいいかもしれない。

$$\text{カウンタージェムの個数} = \{(A+B+C) \div 100\} \times a \times b \times c \times d \times e \times f \times g$$

※ただし、A：ジェム消滅得点、B：レバー確定ボーナス、C：オールクリアボーナス、a：フィールド状況修正値、b：時間修正値、c：設定修正値、d：レインボージェム修正値、e：隠しキャラクター修正値、f：ハンディキャップ修正値、g：カウンタージェム相殺修正値

### A：ジェム消滅得点

ジェムを消したときにに入る得点。カウンタージェムの算出は、ジェムが消えたときに行なわれる所以、連鎖すれば1連鎖ごとに計算される。

### B：レバー確定ボーナス

落選ジェムを確定させるときにに入るボーナス点。ジェムを消すと、直前のジェム消滅以降に獲得した確定ボーナスが、まとめて加算される。

### C：オールクリアボーナス

全消しボーナス点。そのジェムが消えると全消しになるとき、カウンタージェム算出計算に即座に加算される。これのみ、相殺の対象外。

## ☆ 各種修正値を掛ける

上記のように算出された仮の個数には、さまざまな修正値が加味される。計算が行なわれる順番に解説していく。注意しないといけないのが、どの

計算も小数点以下が切り捨てになることと、その切り捨て作業は修正値が掛け算されることで行なわれること。具体的にいうと、まずaの値を掛けて切

り捨て、つぎにbの値を掛けて切り捨て……と順番に実行されていくわけだ。最終的に眞までの計算が終了すると、眞の個数が決定するぞ。

### a：フィールド状況修正値

お互いのフィールド上にジェムか何個置かれているかによって、カウンタージェムの個数に修正がかかる。おおざっぱに言うと、攻撃側（降らせる側）は「自分のフィールドがスカスカのときは個数が目減りし、埋まっているピンチのときははなめに降る」となるのだ。具体的な数値は下表のとおり。それぞれのフィールドの状況によって、攻撃側状況修正値と防御側状況修正値が決定し、その両方の数値が掛け算されてaの値が決まるわけだ。

防御側				
攻撃側	フィールドに占める ジェムの個数(修正値)	0~35個 (×1.1)	36~53個 (×1.0)	54個~ (×0.9)
	0~35個(×0.9)	×0.99	×0.90	×0.81
	36~53個(×1.0)	×1.10	×1.00	×0.90
	54個~(×1.1)	×1.21	×1.10	×0.99

### b：時間修正値

ラウンド・スタートから1分45秒が過ぎると、以降は時間が経過するにつれて、攻撃量が増加していく。くわしくは下の表を参照のこと。

ラウンド開始からの 経過時間	修正値
0~104秒	×1.0
105~134秒	×1.1
135~164秒	×1.2
165~194秒	×1.3
195~224秒	×1.4
225~254秒	×1.5
(以降30秒ごとに)	(+0.1)

#### C：設定修正値

テストモードのゲーム設定にある「攻撃量」という項目によって、個数の修正がされる。ただしこの設定は、ゲーム・センターが決めているもので、プレイしているだけでは判断できない。

「攻撃量」設定	修正値
1	×0.75
2	×1.00
3	×1.25
4	×1.50

#### D：レインボージェム修正値

レインボージェムを使ったときのみ、この修正値が加味される。1連鎖目のみ、発生個数が半分になるわけだ。レインボージェムの消滅と同時に（同色全消し効果を使わなくても）、クラッシュジェムでジェムを消した場合、すべての攻撃量が半分になってしまうのに注意しておこう。

#### 修正値

レインボージェムの  
1連鎖目にかぎり

×0.5

#### E：隠しキャラクター修正値

ゴウキ、デビロットをフレイヤー・キャラとして使用すると、攻撃量が通常の4分の3になってしまい（ダンは影響を受けない）。これ以外のキャラを使っている場合は、当然無修正だ。

#### 修正値

ゴウキ、デビロットを  
使用した場合

×0.75

#### F：カウンタージェム相殺修正値

自分側にカウンタージェムの蓄積がある（予告値が表示されている）状態でジェムを消すと、蓄積個数とのかねあいによって発生個数が修正されるようになっている。修正が実行される条件は、 $f$ まで算出した個数が、蓄積個数（下記式中のX）以下になる場合。このときのみ、表のように発生個数が減らされてしまうのだ。31個以上ならば無修正になるけれど、それ以下だと相殺側が不利になってしまう。なお、相殺せずに相手へカウンタージェムを送る場合や、ラウンド開始後自分たって相殺機能がなくなった場合、この修正値は計算されない。

#### 修正のかかる条件

$X \geq (f \text{まで} \text{ 求めた個数})$

今まで求めた個数	修正値
1～12個	×0.500
13～18個	×0.625
19～24個	×0.750
25～30個	×0.875
31個～	×1.000

## ☆真の個数が決定する

以上のように、A～Cの得点を100で割った仮の個数に、a～gの修正値を乗じた真の個数が、最終的に発生するカウンタージェムの個数になるわけだ。こうして決まった発生個数は、（自分側にカウンタージェムの蓄積がある場合はそれを相殺してから）相手へ送られることになる。

これまで見てきた各種修正値の特性を、簡単にまとめておこう。

①フィールド状況がピンチなときほど優遇される。

- ②時間がたつほど個数は増える。
- ③レインボージェム使用時は攻撃量半分のペナルティがつく。
- ④ゴウキとデビロットを使うときは攻撃量が4分の3になる。
- ⑤対2P戦でのハンディが低いほうは攻撃量が増加する。その割合は難易度差で決定する。
- ⑥カウンタージェムの蓄積があるときは、相殺する側が不利。蓄積個数が少ないほど、減少率が大きくなる。ただし31個以上だと影響なし。



相殺時の修正は、とても重要な要素。忘れないで！

こまかい数値を覚える必要はあまりないけれど、このデータから読みとれるエッセンスは把握しておいてもらいたい。とくに①、③、④、⑥は、戦略として重要なポイントになるぞ。



# カウンタージェムに関する情報

「スパズル」唯一の攻撃手段であるカウンタージェムの特徴を勉強しておこう。

## ☆蓄積状態での警告文字

相手からカウンタージェムが送られてくると、ひとまずストックされる。このとき予告値と共に、その個数におうじた警告文字が画面上部に表示される。ちなみに予告値として実際に表示されるのは「99」までだけれど、それ以上の個数が発生した場合でも、内部ではちゃんとストックされているぞ。

蓄積量	カウンタージェム 1~10個	カウンタージェム 11~30個	カウンタージェム 31個~
警告	CAUTION	WARNING	DANGER
	CAUTION	WARNING	DANGER

## ☆端数のカウンタージェムはどの列に降る？

フィールドの横幅は6列分なので、降ってくるカウンタージェムが6の倍数だった場合は、横1段ずつ平らに降ってくる。では、6の倍数ではない場合は、どの列に降るようになっていのだろうか？

基本的に、左から4列目の落下口列は絶対に避けて降るようになっている。つまり、端数（1~6個）が出た

場合は、絶対に落下口列には降ってこない。ちょっとの量で埋まってしまうようにという配慮がなされているわけだ。それ以外の列は、毎回完全にランダムで選択されている。

相手がら5個以下のカウンタージェムしか降らせてこないときは、4列目にはなかなか降らないので、これを利用した積みかたもできるぞ。



## ☆画面外での降りかた

降ってくる個数が多くったり、フィールドに置かれているジェムが多くたりして、降ってきたカウンタージェムが画面内に収まりきれない場合の処理も解説しておこう。

画面外にあたる14段目までは普通に降り、15段目以上に降るはずだったカウンタージェムはすべて消去されてしまう。すでに14段目にジェムがあると、その重いであるジェムは消えて、新し

く降ってきたカウンタージェムが替わるぞ。なお、14段目にあるジェムはパワージェム化&巨大化しないようになっている（13段目だと巨大化はするがパワージェム化はしない）。



▲11段目まで積んだ状態で、カウンタージェムを降らせる

▲降ったあとで、土台になっているジェムを消してみる

▲12 & 13段目に降ったカウンタージェムしか見えないけど

▲ずらしてみれば、14段目にも降っていたことがわかる



# テストモードの内容

普通に遊ぶときには関係ないけれど、各種設定を行なうテストモードにも触れておく。

## ☆ゲーム設定の変更

基板についているテスト・スイッチを押すとテストモードに入る。ここでは、以下のような設定が選択できるのだ。ただし、これらの設定はゲームをプレイするまでわからないので注意しよう。文末の□は初期設定。

●コイン設定……何枚のコインを投入すると何回プレイできるか（クレジット数）を設定。1～9コイン1クレジット

ット、1コイン1～9クレジット、2コインスタート1コインコンティニュー、フリープレイが選べる。【1コイン1クレジット】

●コンティニュー……継続プレイができるかどうか。【出来る】

●デモサウンド……集客デモ中にサウンドを流すかどうか。【あり】

●Qサウンド……立体音響技術「Qサウンド」（ステレオ）にするか、モノラルにするか。【Q（ステレオ）】

●難易度……対CPU戦でのむずかしさを1～8の8段階で設定する。数字が大きくなるほどむずかしい（→118ページ）。【4】

●攻撃量……カウンタージェムの発生

個数を1～4で設定。数が大きいほど個数も増える（→79ページ）。【2】

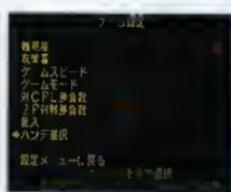
●ゲームスピード……落下ジェムの落下速度を変更。1～4で、数値は速度に比例する（→120ページ）。【2】

●ゲームモード……下記参照。【タイプB（ノーマル）】

●対CPU戦／2P対戦勝負数……勝ち抜くためのラウンド数を1本／3本／5本勝負から決める。【対CPU戦：1本勝負、2P対戦：3本勝負】

●乱入……対CPU戦での乱入受付を切り替える。【あり】

●ハンデ設定……対2P戦でのハンディキャップ設定の有無を決める（→79、120ページ）。【あり】



の関係者はゲーム・センターで  
しか設定できません

## ☆ゲームモードの解説

「スパズル」には、4種類のゲーム進行形式が用意されており、テストモードで変更できるようになっている。おまかにいって、対CPU戦があ

るかないかの選択、対2P戦では1クレジットで対戦できるか（スタート時にモード・セレクト画面が出るか）、勝ち抜けると対CPU戦を続行できる

か、勝っても負けてもゲーム・オーバーになるかの選択をすることになる。

各タイプの説明は、下図を参照してほしい。

タイプA	タイプB（ノーマル）	タイプC	タイプD（1マッチ）
<p>対戦格闘ゲーム方式で、対2P戦は乱入でのみ行なえる（1クレジットでの対2P戦はできない）。</p>	<p>対2P戦で勝ち抜くと対CPU戦を続行できる。1クレジットでの対戦も可能。これが通常設定だ。</p>	<p>1クレジット対2P戦は、勝敗に関係なく両者終了。対CPU戦への乱入なら勝ち抜けて続行可。</p>	<p>1クレジットでの対2P戦しかプレイできない（対CPU戦はない）。大会やイベント用。</p>



# 海外版のちがい

日本国内ではめったにお目にかかれないので、海外バージョンの内容も紹介するぞ。

## ☆海外版は5種類ある

「スパズル」には、日本語バージョンのほかに、全部で5種類の海外バージョンが存在する。ざっとならべてみると「USA」=アメリカ合衆国&カナダ向け、「HISPANIC」=北南米向けのスペイン語版、「ASIA」=東南アジア向け、「EURO」=ヨーロッパ向け、「BRAZIL」= ブラジル連邦共和国向けの5バージョンだ。「HISPANIC」「BRAZIL」

以外はいずれも英語での表記になっている。

すべてに共通しているのは、ゲーム・タイトルが「SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO」になっていること。海外では、元ネタである「スーパーストリートファイターII X」が「~II TURBO」になっているからだ。



©1993 CAPCOM. ALL RIGHTS RESERVED.

▲このとおり、タイトル・ロゴがちょっとちがう。各所で登場するロゴもこうなっているぞ。ボイスは変更されていないようだ

## ☆絵で見る変更点

それでは、海外バージョンの変更点を解説しよう。見わかる自信がある人は、下の写真をさきに見て、どこが変更されているかを探すのも一興だ。

【写真①】ダンのバスル道場は、メッセージが訳されているのは当然として、看板も変わっている。「KARATE」にバツをしているのに注目。

【写真②】モード&レベル・セレクト

時のグラフィック中の文字がちがう。レベル・セレクト時は「EASY」などの文字しか出ない。

【写真③】キャラ名が変更されている。レイレイ→ヒシエンコー、ゴウキ→アクマだ。これは「ZERO2」「ハンター」と同様の変更点でもある。

【写真④】これはカンタン。勝ちメッセージと「最大連鎖」「最大パワージ

エム」が英語になっている。

【写真⑤】「SHOW TIME」が「INTERMISSION」になっている。理由はナゾ。

【写真⑥】これは超難問。基本的にゲーム中のグラフィックは同じだけれど、画面中央上部のロゴ文字のバックが、「X」から「★」になっているのだ。これに気づいた人はエライ。

写真①



写真②



写真③



写真④



写真⑤



写真⑥



PHASE

ウルトラサイキヨー流  
常勝秘伝書

4



# 連鎖とパワージェムの比較

## ○どのくらい得点がちがうのか

いよいよ攻略編に突入する。はじめに、実際に得点を計算することによって、つなげ消し・パワージェム・連鎖の比較をしてみよう。なお、つなげ消しとパワージェムは、表記個数+クラッシュジェム1個で消したときの得点で、連鎖はノーマルジェム1個+クラ

ッシュジェム1個で計算し、そこまでの累計を( )で表記している。

まず、2×2のパワージェム(4個構成)は2連鎖よりも強力なことがわかる。同様に、ここから「11個のつなげ消し=6個構成のパワージェム=3連鎖」「9個のパワージェム=4連鎖」

「10~15個のパワージェム<5連鎖」

「16~21個のパワージェム≤6連鎖」

という公式も発見されるのだ。

パワージェムと連鎖は両立させることができるので「4連鎖+8個構成のパワージェム」だと5連鎖したのとほぼ同じ攻撃力になることも読みとれる。

つなげ消し			パワージェム			連鎖		
つなげ個数	得点	発生量	構成個数	得点	発生量	連鎖数	得点	発生量
1個	200	2	3個以下			1連鎖	200 ( 200)	2 ( 2)
2個	310	3	4個	930	9	2連鎖	400 ( 600)	4 ( 6)
3個	420	4	5個			3連鎖	600 ( 1,200)	6 ( 12)
4個	530	5	6個	1,350	13	4連鎖	1,200 ( 2,400)	12 ( 24)
5個	640	6	7個			5連鎖	1,800 ( 4,200)	18 ( 42)
6			8個	1,770	17	6連鎖	2,400 ( 6,600)	24 ( 66)
7			9個	2,430	24	7連鎖	3,000 ( 9,600)	30 ( 96)
8個	970	9	10個	2,690	26	8連鎖	3,600 ( 13,200)	36 ( 132)
9			11個			9連鎖	4,200 ( 17,400)	42 ( 174)
10個	1,300	13	12個	3,210	32	10連鎖	4,200 ( 21,600)	42 ( 216)
11			13個	3,470	34			
12個	2,400	24	14個	3,730	37			
			15個	3,990	39			
			16個	5,050	50			
			17個	5,360	53			
			18個	5,670	56			
			19個	5,980	59			
			20個	6,290	62			
			21個	6,600	66			
			22個	6,910	69			

## ○連鎖とパワージェムの見切り

だいたいのめやすがわかったところで、連鎖とパワージェムの具体的な比較をしてみよう。

上表のようなデータから判断すると、連鎖よりもパワージェムのほうが手っ取り早く高得点を得られるようだ。ただし5連鎖以上の場合は、連鎖のほうが強力になる。

では、実戦的な比較ではどうだろう

か。作りやすさではパワージェムのほうが上になる。ちがう色のパワージェムを同時に消すと、構成個数が一括して計算されるので、容易に高得点が得られるからだ。逆に作成速度でいえば、必要となるジェムの個数が少ない連鎖のほうが有利。連鎖数分だけクラッシュジェムが必要になるので、連に左右されるという欠点もあるが、落下ジェ

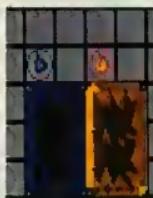
ムしだいでは、4連鎖程度ならあっという間に完成してしまう。

結論としては、短期決戦でいくならば連鎖重視。相手からのカウンタージェムを利用したり、長期戦になってしまってOKならパワージェム重視だ。ベストなのは、約16個構成のパワージェムを壊したあと、2個消しでもいいから長く連鎖させるという消しかただろう。

# 同時消しの考察

## ●同時消しとパワージェムの比較

つづいては、同時消しの効力について考えてみる。まずはパワージェムとの比較だ。右図のように、構成個数が同じ数値になるパワージェムを、1色で作って壊した場合と、2色で作って同時に壊した場合を比較すると、同時消しのほうが少しだけ高得点になった。これは、同時消しボーナス（400点）と、1個余分に消えているクラッシュジェム（100点）による差なのだ。

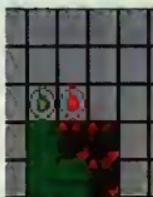
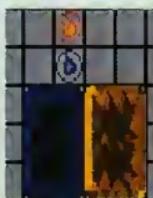
パワージェム	同時消し
 <1連鎖目> 1,300 + 110 + (150 × 12)  <b>合計3,210Pts.</b>	 <1連鎖目> 1,400 + 120 + 400 + (150 × 12)  <b>合計3,720Pts.</b>

## ●同時消しと連鎖の比較

今度は連鎖との比較だ。実戦でよくおこるのが、落下ジェムが両方ともクラッシュジェムで、これを使って連鎖させることもできるし、同時消しにすることもできるという状態。こんなときにはどう対処したらいいのだろうか。

右のように2とおりのパターンで得点を調べてみると、どちらの場合も同時消しのほうが高くなった。とくに下の場合は、カウンタージェムの発生量にして8個もの差がついている。

連鎖させると、連鎖ボーナス点として200点が加算される。一方、同時消しだと2色で400点のボーナス。ここで差がついてくる。さらにパワージェムがからんだ場合は、連鎖させるとパワージェムの構成個数を分割して計算されてしまうので、効率が悪くなるわけだ。

連鎖	同時消し
 <1連鎖目> 400 + 20  <2連鎖目> 400 + 20 + 200  <b>合計1,040Pts.</b>	 <1連鎖目> 800 + 60 + 400  <b>合計1,260Pts.</b>
 <1連鎖目> 700 + 50 + 600  <2連鎖目> 700 + 50 + 600 + 200  <b>合計2,900Pts.</b>	 <1連鎖目> 1,400 + 120 + 400 + (150 × 12)  <b>合計3,720Pts.</b>

## ●同時消しはこう狙え！

それでは結論。いかななる場合でも、同時消しのほうが得点効率がよくなるので、狙えるときは確実に同時消しを狙っていこう。とくに、パワージェムがある場合は、かならず同時消しにするべし。ただし、4連鎖以上のときに

は同時消しよりも連鎖のほうが高得点になる。4連鎖目以降になると、それまでは200点ずつしか上界しなかった連鎖ボーナス点が800点ずつの増加になり、同時消しボーナスの400点よりも多くなるからだ。3連鎖目での同時

消しを4連鎖にしたり、途中に同時消しが入る4連鎖を5連鎖にしたほうが、効率は上がるぞ。か、この場合もパワージェムがからんでいたら、同時消しを優先させよう。連鎖よりもパワージェムのほうが強いことを忘れない。

## 攻略

③

# パワージェムの作りかた

## ● 基本は「上へ伸ばしていく」

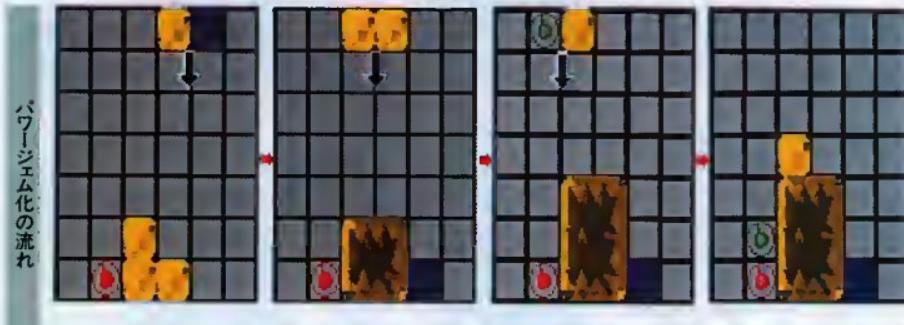
具体的な攻略に入ろう。最初はパワージェムの作りかたからだ。

ノーマルジェムを四角形につなげれば、パワージェムになる。ここまでは簡単にできるだろう。ただし、これを巨大化させるときには、いくつかのコツが必要になってくる。

基本的に、パワージェムを巨大化させることは横方向よりも縦方向に伸ばしていくこと。横に大きくしていくと、フィールドの大きさの関係からA列以上にはできないし、不必要な他色ジェムを捨てておく場所が確保できないからだ。その点、縦に大きくする場合は、

13段まで巨大化できるし、必要ないジェムは横の列に捨てる事ができる。また、作成場所によっては、落下口列を低くしたまま巨大なパワージェムを作ることも可能だ。

パワージェムを巨大化させるときは、横方向よりも縦方向を優先しよう。



▲ともかく、まずは $2 \times 2$ のパワージェムを作ろう

▲パワージェムの上には他色ジェムを置かないようにして

▲こうやって上へ伸ばしていく。他色ジェムは……

▲横の列に捨ててしまおう。黄がもう1個くれば $2 \times 4$ に

## ● 複数個に分割して作る

得点システムのページ(→75ページ)でも解説したように、パワージェムは単体ではなく複数個にわかれている、また色がちがっていても、同時に消せば構成個数を一括して計算してくれるようになっている。この特性を利用して、実戦ではパワージェムを複数個に分割して作っていくようにしよう。

1個のパワージェムを巨大化させていくのは、大きくなればなるほど困難になる。そこで、ある程度大きく(構成個数が9個程度に)なったら、それにつながるようにして新しいパワージェムを作ってしまうのだ。これならそれほどむずかしくないし、フィールドの状況にあわせて位置をずらしていくこともできる。見ためは少しカッコ悪くなるけれど、効率を考えて積んでいくことが大切だ。



▲縁パワージェムの上に赤ジェムを置いてしまっても

▲右上に緑を置いて、ついでに土台を作って……

▲すらしてパワージェムを作成。リカバーできた



▲赤と青の2色のパワージェムを巨大化させたい

▲スキマを埋めるように落下ジェムを置いてから

▲色がつながるようにパワージェムを作る

## ◎土台は何個がいいのか?

パワージュム巨大化の基本は上へ伸びすこと、と書いたけれど、それでは横幅は何列分の大きさにしておけばいいのだろう?

結論から言うと、2ないし3個分の幅で作るのが、もっとも効率的だ。これ以上の幅だと、1段分大きくするため必要なノーマルジュムが多くなってしまうので、思うように巨大化できなくなってしまう。また、横に広くな

るため、たとえばちがう色でもう1個パワージュムを作ろうと思っても、そのためのスペースがなくなってしまうのだ。パワージュムは、1色よりも2色で同時に複数個作っていったほうが効率がいいので、それを2~3列幅にしておくのが無難だ。

ほかにも下のような理由があるけれど、とにかく“パワージュムは縦に細く高く”を心がけておこう。



▲横2列幅なら2個で巨大化するが、横5列幅なら5個も必要になる。巨大化を狙うには前者のほうが有利だ

土台は4個も必要ない  
▲横4個幅で巨大化させていくのと……  
▼4個で2×2を新しく作るのは、得点が同じになる

2列幅だとゴミ処理がラク  
▲横2個幅だと、落下ジェム中の不要ジェムを……  
▼左右列に捨てられる。3列幅以上だとジャマになる

## ◎パワージュム化の傾向を考える

たとえば、パワージュムが横方向と縦方向に巨大化できるような状況になったとき、どちら側への巨大化が優先されるのか。ささいなことだけれど、とりあえず実験してみた。

下に例示したのが、いくつかの代表的なパターン。これ以外の実験結果までふまえて推測すると、どうやら横方向への巨大化が優先されているみたいだ。また、フィールドの、より左下に

あるジェムを基本として巨大化する傾向も見られる。ただしこれらはあくまでも推測結果であって、実際にはこの法則にあてはまらない場合もあることを記しておこう。

パターン1  
▼この配置だと左が優先。  
右反転すれば3×3ができる

パターン2  
◀この場合は横優先。左右が反転していても横方に伸びる

パターン3  
◀この配置だと、左下のパワージュムが巨大化した

パターン4  
◀バターン3の左右反転版。  
やはり左側が優先されている

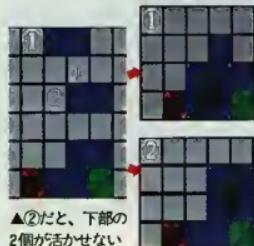
## ●パワージュム化の順番を考える

前ページのパワージュム化の傾向と関連するのが、パワージュム化させるときの順番だ。

実際にプレイしているとき、パワージュム化（または巨大化）させる順番をまちがえると、パワージュムに取り込まれずに余ってしまうノーマルジュムが出てくる。攻略①（→84ページ）にあった得点表を見ればわかるように、

### 順番が大事！

パワージュム化したあとの状態を見て、ジュムを積んでいかないと、取り戻しがつかなくなるぞ。



▲②だと、下部の2個が活かせない

パワージュムの構成個数が1個ちがうだけで、カウンタージュムの発生量は2個以上ちがってくる。差はわずかで

はあるけれど、この点に気をつけられるかどうかで効率が大きく変わってくるのも事実だ。

### 例題



### 回答1



▲黄ノーマルジュムがたくさん出てきそうならOK

### 回答2



▲効率が悪い。4列目の2個が活かされない可能性大

### 回答3



▲多少効率は悪いが、速攻を目指すならこれでも可

### 回答4



▲待ちは広いがカタチは最悪。なるべくなら避けたい

### 回答5



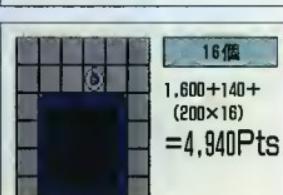
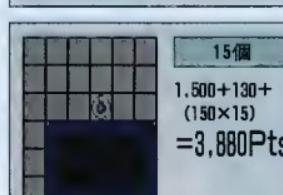
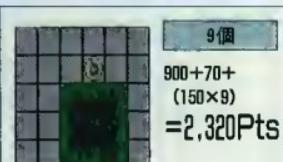
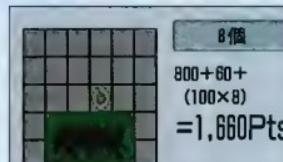
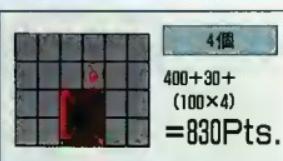
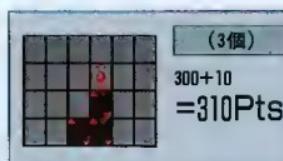
▲赤が埋まってしまうが、効率重視ならこれがベスト

## ●平方数直前のときには注意

平方数とは“1, 4, 9, 16, 25……”のように、ある数を2回掛けあわせた（2乗した）数のこと。ここでは、パワージュムが正方形になったときの構成個数と思ってもらえばいい。

さて、もう一度84ページの得点表を見てみよう（75ページの得点システムでも可）。パワージュムの構成個数が平方数になる直前の得点と、平方数になったときの得点の差が、ほかの場合よりも大きくなっているのがわかるだろう。つまり、壊されたパワージュムの構成個数が平方数を越えるときに、得点が急増するようになっているのだ。

ということは、たとえば右図のように、8個のパワージュムを作ったときは、あともう1個追加するだけで、得点が飛躍的に高くなる。これは活用しないとソンだ。パワージュムの構成個数には注意をしておこう。



## ●できるかぎりパワージェム化すべし

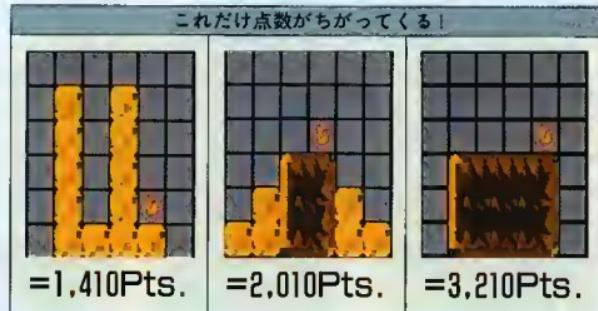
84ページの得点表を見てもらったついでに、パワージェムの構成個数による得点の差についても、具体的に解説しておこう。

PHASE1 (14ページ) で実験をしたように、パワージェムの構成個数によってカウンタージェムの発生量は大きくなががてくる。以下では、ノーマルジェムと同じ個数を使用するという条件つきにして、パワージェムの大きさによる得点の差を計算してみた。

使うノーマルジェムは12個。パワージェムをまったく作らない場合、半分の個数（6個）で作った場合、全部で

作った場合の3パターンで調べてみると、下のようにかなりの差がついてしまった。パワージェムがない状態を基

準になると、カウンタージェム個数にして6、18個の差。パワージェム化がどれだけ重要なか、理解できたかな?



## ●状況別定石集

パワージェム講座の最後は、さまざまな状況での定石を図解していく。こまかいテクニックが多いけれど、よく使用されるものばかりなので、実戦で活用してもらいたい。

ただ、なにがなんでもこのとおりにする必要はない。もっとも優先されるのはその場の状況だ。置きかたの1つとして覚えておくといいだろう。

<p><b>定石①：2色で作るときの置きかた</b></p> <p>◀2色で作る場合、落下ジェムが同色ノーマルジェムのペアなら内側に置く。クラッシュジェムは逆側へ待避させよう。不要色ジェムは端列へ捨っていくのだ</p>	<p><b>定石②：パワージェムを消すとき</b></p> <p>◀パワージェムと同色のノーマル&amp;クラッシュジェムという構成の落下ジェムがきた場合、少しでもパワージェムが大きくなるように消すこと。これは必須テク</p>
<p><b>定石③：土台を3列分にした場合</b></p> <p>◀横3列分のパワージェムを作っているときに同色ペアの落下ジェムが来たら、中央に立てる。左右列はゴミか処理できるため、中央が選れがちになるからだ</p>	<p><b>定石④：不要色クラッシュジェムの処理</b></p> <p>◀パワージェムを作っていない色のクラッシュジェムは、一時的に他色パワージェムの上に置いてOK。同色のジェムがくればすぐに消せるからだ</p>
<p><b>定石⑤：中途半端なカタチになったら</b></p> <p>◀図のように青がぞくぞくときた場合は、パワージェム化を優先させよう。このとき、余ってしまうノーマルジェムが出ないように、スキマを埋めるのが鉄則</p>	

## 攻略

④

# 連鎖の作りかた

## ● 基本は「ちがう色を挟み込む」

いくらパワージュムが強いからといって、連鎖を作らないでいると効率が悪くなる。検証したように、どんなに小さな連鎖でも、△連鎖以上になれば大きな攻撃力を持つようになるからだ。パワージュムを作るよりも手軽に、高速で組めるという利点を活かして、仕

掛けの中に組み込んでいこう。

連鎖の基本となるのは、土台にあるノーマルジュムの色（仮にA色）とちがう色のジュム（仮にB色）を積み、その上にA色のクラッシュジュムを置いて（ノーマルジュムとクラッシュジュムは上下逆でもOK）、B色ジュム

を消す、“挟み込み”といラスタイル。さらにB色に、ちがう色のジュムを挟めば、これで△連鎖が完成する。こうやってどんどん連鎖を伸ばしていくわけだ。パワージュムとちがって、その場その場での判断力が必要となる、ちょっと高度なテクニックだぞ。

連鎖作成の流れ



▲あいだに緑を挟み、上に赤クラッシュジュムを置く



▲今度は青クラッシュジュムで緑クラッシュジュムを挟む



▲すでに置いてあった黄ノーマルジュムの上に青を



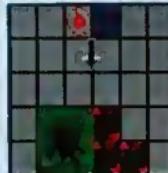
▲これで4連鎖が完成。黄ジュムを壊せば起爆する

## ● スタート時は階段積みで

ラウンド開始時から連鎖を組むときには“階段積み”というテクニックを使うことをオススメする。具体的な積みかたは右図を見てほしい。文章で説明すると、あるジュムが消えたとき、そのうえに乗っていたクラッシュジュムが落ちたことにより、隣列に置いてあった同色ノーマルジュムにくっついて消える（ノーマルジュムとクラッシュジュムは上下逆でも可）……という仕組みになっているわけだ。

階段積みの利点は、わかりやすく、簡単に作れること。同色のノーマルジュムとクラッシュジュムを横に1列ずらして置いていけばいいという簡潔さが特徴だ。逆に、平らなところでないうまく積めないのが欠点。だからこそ、フィールドにジュムがない開始直後で活用しよう。理想は、階段積みで4~5連鎖を作り、挟み込みで2~3連鎖を追加するパターンだ。

階段積み作成の流れ



▲緑の上に赤クラッシュジュムを仕掛けける

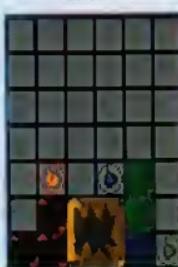


▲こういうときはちぎっておけば階段積みに



▲3連鎖完成。緑を消せば起爆するぞ

連鎖は階段積み→挟み込みで



▲まずは階段積みを作る  
点火地点である赤ジュムに緑ジュムを挟み、赤クラッシュジュムを置く



▼さらに黄ジュムで挟み込み。作成順番は階段積み→挟み込みだけど実際は逆順で消していくのだ

## ●連鎖のバリエーション

ひとくちに連鎖といつても、そのパターンはたくさんある。とくに「スバル」は、柔軟なシステムになっているため、連鎖のカタチは無限にあるといつてもいい。だから、状況によって瞬時に連鎖を考える臨機応変さが必要になってくるのだ。ここでは、代表的な連鎖パターンを7種類紹介しよう。これらを参考にして、各自オリジナルの積みかたを研究してほしい。

### 階段・挟み込みミックス



階段・挟み込み→階段と変化していく連鎖。階段積みと挟み込みは、ミックスしても使えるので、利用しよう。

### カギ積み



緑ジェムの高配重が、カギ状になっている。クラッシュジェムを上に置いて也可。このカタチは実戦で重宝する。

### 包み積み



他色クラッシュ（ノーマル）ジェムを包んでしまい、その上にジェムを配置する。カウンタージェムに強い。

### サンド積み



ジェムの色が上下対称となる積みかた。中央部分から外側へ向けて連鎖していく。途中で階段積みを混ぜるもの可。

### 段差階段積み



階段積みに段差をつけて、同じ場所（例）でもう1連鎖させる。応用すれば、3連鎖以上も可能。

### 逆階段積み



階段積み終了後、今度は逆方向に階段積みが進行する。これ以降の続行も可能だ。原理は段差階段積みと同じ。

### めぐり階段積み



逆階段積みと原理は同じだが、逆方向に向かうとき、ジェムがめくられるように消える。やりやすさはこちらが上。

## ●連鎖を組むときの注意点

何度も書いているように、連鎖はパワージェムよりも高度なテクニックを必要とする。そのため、組んでいくときの注意点がいくつかあるのだ。

まず、カウンタージェムが降ってくると、カタチがくずれてしまう場合が多いこと。とくに、連鎖用として仕込んでおいたクラッシュジェムが、カウンタージェムが変身した瞬間に消えてしまうことがよくある。万全を期するなら、上記の包み積みのような工夫をしないといけないだろう。

連鎖中にパワージェムを組み込むのは有効な手段だが、ヘタにパワージェ

ム化してしまうと、うまく連鎖しなくなることがある。土台のジェムを消すと落ちてくるのはパワージェムがつかえてしまい、連鎖が止まってしまうわけだ。連鎖に組み込んだノーマルジェムをパワージェム化するときには、

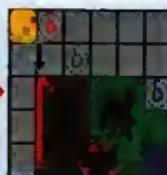
十分に注意するべし。

連鎖の仕掛けに必要なないジェムは、影響のない場所に捨てる事になるが、置き場所を考えないと、連鎖起爆前や連鎖中に思わぬ爆発を招きかねない。不要ジェムの処理にも気を配ろう。

### パワージェム化に注意



▲ここで思わず緑をパワージェムにしてしまうと



▲3連鎖完成！と思って点火しても……



▲クラッシュジェムがはずれてしまう。無念

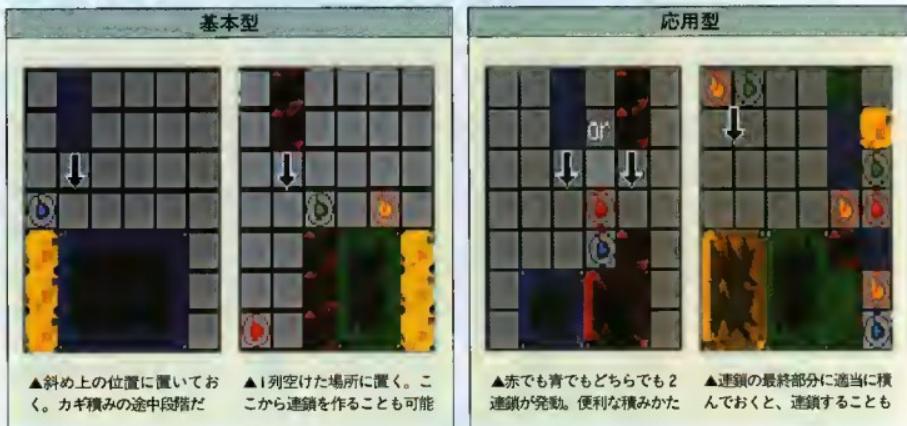
## ●起爆用としてキープしておく

ジェムを消す必要がないときに、クラッシュジェムが落ちてきた場合、どのように処理するか。実戦において、これはとても重要なポイントになる。

出現時点で必要なないクラッシュジェムは、基本的には後々の点火のため

に配置しておこう。パワージェムや連鎖の仕掛けが完成していても、点火のためのクラッシュジェムが落ちてこなければ、発動させることができない。これを防ぐために、起爆用としてさきにクラッシュジェムを置いておくのだ

(先ツケと呼ばれている)。どこに仕掛けておけばいいのか判断するには多少の訓練が必要になるけれど、下の基本型くらいは記憶しておきたい。クラッシュジェムをムダに消費しているうちは中～上級者にはなれないぞ。



## ●同色ノーマルジェムとのペアの場合

落下ジェムの組み合わせが、同色のノーマルジェムとクラッシュジェムだったときには、その置きかたに気を配らないといけない。

そのままちぎりずに置いてしまうと、その2個のジェムは確実に消えることになる。たとえば、パワージェムや連鎖を作るうえでジャマになっているカウンタージェムを消去するときや、大量に降ってきたカウンタージェ

ムをとりあえず消していくときなどには、とても重宝するだろう。

このような場合以外は、なるべくちぎって、消えないようにするのがセオリー。というのも、段差部分でちぎって上下に分断しておけば、あとで連鎖になる可能性が高いからだ。2個のジェムを消しても、相手に送られるカウンタージェムはたったの2個。それよりも、連鎖を視野に入れてちぎってお

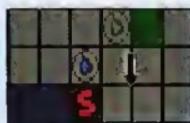
く。連鎖の最後尾でちぎるのが基本だけれど、どの場所でちぎっても効果はある。



うにすると、落ちたノーマルジェムをパワージェム化しやすくなる。

また、同色のカウンタージェムがすでに降っている状況なら、うまくちぎって時限爆弾にするという手もある。

なんにせよ、同色ノーマル＆クラッシュジェムのペアが出現した場合は、ちぎることを前提にして考えよう。



▲クラッシュジェムを消せば連鎖するという場合には重宝する  
▶こうすればノーマルジェムへ変身→パワージェム化→起爆する



いたほうが有効に活用できる。  
ちぎるときには、  
クラッシュジェムを上段に残す  
(ノーマルジェムのほうをちぎって落とす) よ

## ●時限爆弾としてセットする

前項でもチラッと触れているけれど、自分側のフィールドにカウンタージェムが降ってきたとき、その色と同色のクラッシュジェムをくっつけて置

いておけば、ノーマルジェムに変身した瞬間に消してくれる。これは、時限爆弾と呼ばれているテクニックで、やりかたが簡単なわりに、かなり強力な

効果を持っている戦法だ。

時限爆弾を仕掛けるときのコツは、カウンタージェムがノーマルジェムに変身した瞬間に、パワージェム化するように手をまわしておくこと。また、カウント数を見れば、いつ点火するかがわかるので、それにあわせて多色同時消しを狙うのもいいだろう。そしてもっと重要なのは、時限爆弾を仕掛けたら、落下ジェムをドンドン落として、起爆までの時間を短縮すること。点火前に負けてしまった、というのでは泣く泣けないぞ。



▲赤クラッシュジェムを時限爆弾として仕掛ける



▲この1手で変身するので、黄にも点火しよう



▲3色同時に消して起爆！破壊力はバツグンだ

### ポイント① 起爆までに同色を集める

時限爆弾を仕掛けたからといって、あとは起爆するのを待つだけというのではなく、少しもったいない。起爆までに最大4個の落下ジェムが落ちてくるので、これを利用して時限爆弾の破壊力を上げるようにしよう。具体的には、カウンタージェムに同じ色のノーマルジェム（場合によってはクラッシュジェムでも可）をくっつけていけばOKだ。



クラッシュジェムをカウンタージェムにくっつけて置く場合は、カウントが大きい部分に置くようにしよう。起爆するまでの時間（落下ジェムの手数）が長くなるため、ポイント①で説明したような同色ジェムを集めることで、気をつけておくこと。

### ポイント② カウントの大きい場所へ置く

## ●地雷としてセットする

時限爆弾と似たクラッシュジェムの利用方法に、カウンタージェムが降ってくる前から仕掛けておくという手段がある。相手からカウンタージェムが送られてくることを見越して、先づケ

しておくというわけだ。この場合は対戦相手によって、どの位置に何色のクラッシュジェムを置くか、きちんと把握しておく必要がある（右表を参照のこと）。そのかわり、カウンタージェ

ムが降ってくれば、時限爆弾として確実に起爆させることができる、効果は絶大だ。

相手の攻撃を期待するという消極策ではあるけれど、保険として仕掛けておけば心強い。



相手キャラ	有効な地雷設置点
リュウ	カウンタージェム配列に準拠
ケン	赤最下列
チュンリー	赤1~3/緑2~5/青4~6列目
さくら	赤最下列、緑1~2/黄5~6列目
モリガン	赤2~5列目
フェリシア	赤1~4/青3~6列目
レイレイ	青2~4/緑3~5列目
ドノヴァン	赤2~4・6/黄1~3・5列目
ゴウキ	ナシ
デビロット	ナシ
ダン	赤最下列

## ●何色を消せばいいのか?

25手ごとにかならず出現するレインボージュム。ピンチのときに出でくれるとうれしいけれど、連鎖やパワージュムを作っているときに落ちてきたり、

やっかいなことになってしまふ。また、どの色を消せばいいのか、というのも大きな問題だ。

相手と自分の積み込み速度がほとん

ど同じならば、同じタイミングでレインボージュムが出現する。使いかたの差がそのままカウンタージュムの発生量の差になるので、慎重にいこう。

## ①レインボージュムのセオリー

基本的に「クラッシュジュムが多く置かれている色は残す」「パワージュムになっている色は残す」こと。レインボージュムで消したとき、1連鎖目で発生するカウンタージュムの量は通常の半分に減らされてしまう。もしも1連鎖目でパワージュムを壊すと、高い攻撃力を持っているはずなのに威力が半減してしまうため、とても効率が悪い。また、2連鎖目以降はカウンタージュム発生量のペナルティが通常にもどるので、その段階でたくさんのジュムが消えるように仕向けるのが賢いやりかただ。クラッシュジュムが多く残っているれば、それだけ連鎖する可能性が大きくなるので、そういう色は残すべし。

パターン  
その①パターン  
その②

▲パワージュムができる色は残しておく。4色のうち1色だけパワージュムを作らない色を決めておくといい

## ②連鎖やパワージュムを作成中

パワージュムや連鎖を作っている最中にレインボージュムが出現したときはどうするか。上記のように、パワージュムになっている色はクラッシュジュムが多い色を残すように使うしかない。仕掛けが崩壊してしまうのはあきらめよう。連鎖を作っていた場合は、レインボージュムで点火をしてもいい。このときは、半減ペナルティの影響をおさえるために、1連鎖目にあたる色を消すこと。連鎖やパワージュムに組み込まれない色を最初に決めておき、その色を消すようにしたり、1列だけジュムを置かない列を作り、レインボージュムをそこに落とし込む作戦もある。かなり困難な作業だけれど、後者が最良策だろう。

パターン  
その①パターン  
その②

▲最初から1列分空けて組むのはむずかしいから、レインボージュム出現直前に空間にできるように積んでいくといい

## ③ピンチのときは?

フィールドが上のほうまで埋まっている場合、レインボージュムで消す色はおのずと決まってくる。当然、個数が一番多い色を消すのだ。ただし優先しないといけないのが、左から4列目にたくさんある色。“命の列”である4列目を低くしておかないと、相手よりの攻撃で埋まってしまう可能性が大きいからだ。ちなみに、カウンタージュムを1個消した場合、通常だと10点しか入らないが、レインボージュムで消したときに限りノーマルジュムと同じ100点になる。よって、レインボージュムを使うときは、消えたジュム個数の約半分の量が相手に送られると思っておけばいいだろう（パワージュムがない場合）。

パターン  
その①パターン  
その②

▲左から4列目に特定の色がたまつていれば、それを消すのも可。カウンタージュムを消すも攻撃力は確保される

## ●レインボージェムを利用した積みかた

ランダムで出現するのならいざしらず、一定間隔で出現するとわかっているわけだから、はじめからレインボージェムの登場を念頭においてジェムを積んでいくという戦法をとることも可能だ。その究極形が、右に掲載している2つの積みかた。どちらも、カブコンの『スマズル』開発者が考案したという、由緒正しいものなのだ。

原理は、とにかくジェムを消さないように（できればパワージェムも作らす）積んでいき、レインボージェムで1色を消して、偶然に起こる連鎖（フィーリング連鎖）を期待する、というものだ。元祖・ハラダ積みでは、レインボージェムで連鎖を起こしたあと、塔になっているパワージェムを壊して、前に送ったカウンタージェムの上にさらにカウンタージェムを落とすようにしよう。一発勝負のパクチ性が強い積みかただけれど、落下ジェムを高速で落として相手よりも早く仕掛ければ、それなりの強さを発揮する。どちらかというと、『スマズル』をはじめたばかりという初心者向けの積みかただ。実力がついたら、フィーリング連鎖の要素だけを取り出して、活用していくといいだろう。



▲ハラダ積みはスピードが命。両者ともハラダ積みをした場合は、レインボージェムで消す色を十分に吟味すること

元祖・ハラダ積み



真・ハラダ積み



## ●使うときと使われるときの注意

最後は、レインボージェムを使用するタイミングについてだ。ベストなのは、自分よりも1手先に相手が出現させた状態。相手がレインボージェムで消すことによって送ってくるカウンタージェムが大量になりそうなら、どちらもすぐにレインボージェムを出現させて相殺を狙う。逆に、降ってきてても死なない個数になりそうならば、わざとカウンタージェムを降らさせてからレインボージェムを使おう。

また、レインボージェムで発生したカウンタージェムは初期値が3になるが、これは正確には「レインボージェムを使用後、最初に降らせるカウンタージェム」が対象になる。だから、蓄積されていた分やレインボージェム使用後に送った分まで3になることがある。極端な例だと、レインボージェム



で送った分が相殺されて、相手側に降らなかった場合、つぎにジェムを消したときのカウンタージェムが3になくなってしまうのだ。ちなみに、TECH BONUSを取ったときは、5になる場合と3になる場合がある。



## 攻略

⑦

## カウンタージェムへの対処方法

## ● 消すか？ それとも待つか？

相手から送られてきたカウンタージェムが、フィールドに降ってきたとき、そのカウンタージェムを消しにかかるか、ノーマルジェムに変身するのを待つか、という選択をしないといけない。カウンタージェムが降ってくると、思わず消してしまいたくなるけれど、残

しておいたほうがいい場合もあるのだ。総合的に、ノーマルジェムに変身するか消すのが有利になるなら消し、変身したほうが有利になるなら待ちだ。いくつかの判断基準を紹介するので、これらを参考にして「消し・待ち」の選択をしよう。



ができるようにならう  
あわてずに、的確な判断

こういう場合は

消せ!!

- 1** 連鎖を作っていたときにカウンタージェムを降らされた場合。ノーマルジェムに変身すると、連鎖用に仕掛けてあったクラッシュジェムが消えてしまうことがある。こんなときは迷わず消そう。



- 2** すでに置いてあったノーマルジェムをパワージェム化（巨大化）している場合。右のように、ジャマなカウンタージェムを消してパワージェムを巨大化させるという手法は、実戦でよく使われる。



- 3** とにかく、消さなければ負けになってしまう場合。ノーマルジェムに変身してしまうと、消すのが大変になる。簡単に消せるカウンタージェムのうちに掘って、スペースを確保しておこう。



消しかた

基本的にカウンタージェムのうちに消すのは、ノーマルジェムに変身すると都合が悪い、変身したあとだと消しにくい、という理由があるとき。得点面で考えると、カウンタージェムを壊しても、ノーマルジェムの10分の1の点数しかもらえないから、上記の理由がない場合は、あまり消さないほうがいい。

こういう場合は

待て!!

- 1** カウンタージェムがノーマルジェムに変身した瞬間に、パワージェムが巨大化する場合。巨大化しなくとも、同色がきれいにつながっているなら、変身させてからイッキに消すようにしよう。



- 2** 時限爆弾としてクラッシュジェムをセットした場合。時限爆弾として機能しているカウンタージェムは、絶対に消してはいけない。自動発火したときに、消えるジェムの個数が減ってしまうからだ。



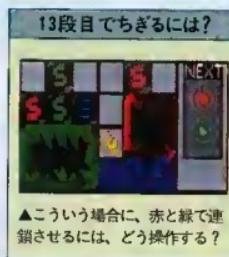
- 3** 足場が消えてしまうことにより、うまく連鎖できない場合。カウンタージェムの上で連鎖をさせようとすると、ずれてしまって失敗することが多い。連鎖開始は足場がかかるまで待つべし。



カウンタージェムをノーマルジェムにする最大の理由は、破壊力を大きくするため。変身後にパワージェムになったり、長くながったりする場合には、ヘタに消すよりも待ってから消したほうが高得点になるのだ。ただし、待つと決めたら落下ジェムをドンドン落とさないと、第2波で埋められてしまうぞ。

## ◎緊急復活のコツ

フィールド最上段ギリギリまでカウントタージェムで埋められてしまったときは、とにかく掘り起こして復活を試みないといけない。具体的にいえば、狭いスペースで効率よくジェムを消す必要があるのだ。無造作に消していると、不要ジェムがたまって、いっそピンチになってしまふ。緊急時の消しかたもマスターしよう。



▲こういう場合に、赤と緑で連鎖させるには、どう操作する？



▲3・4列目でうまくちぎれて連鎖完成



▲タテ回転をしてしまい、連鎖にならない。注意

### 4列目を優先



▲とにかく、左から4列目が埋まらないように、重点的に消していく

### たくさん消す



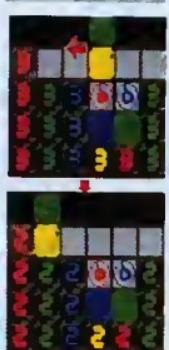
▲少しずつ消しても意味がない。消せるときにはまとめて消そう

### 連鎖を狙う



▲状況はきびしいが、相手からの攻撃を相殺するために連鎖させる必要も

### 画面外へ捨てる



▲不要な落下ジェムは、ジャマにならないように画面外に置いてしまう

### クラッシュジェムを上にする



▲つぎの落下ジェムで消せる場合があるので、クラッシュジェムは表面に

## ◎シフトとは？

これまで何回か出てきた「シフト」。これは、相手から送られてきたカウンタージェムがノーマルジェムに変身したときに、こちら側が有利になるようなカタチにするため、あらかじめジェムを配置しておくことだ。パワージェ

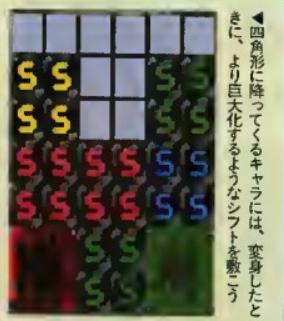
ム化（巨大化）させたり、起爆地点が埋まらないようにするためのシフトを敷いておくと、カウンタージェムが降っても反撃がラクになる。具体的なシフトの敷きかたは、PHASE2（→18ページ）を参照のこと。

### シフトをシャマされたら

こちらがシフトを敷いていることに気づかれると、適量のカウンタージェムで妨害されることが多い。そんなときは、シャマしているカウンタージェムを早々に消してしまい、シフトのつづきを作っていく。また、シフトを妨害できるキャラ、できないキャラがいるので、相手の特性を把握しておくことも大事だ。



▲カウンタージェム配置が絶ならびに同色を繋げなくておく  
対戦する場合、腐りにくくなる



▲四角形に降ってくるキャラには、変身したときに、より巨大化するよくなしントを敷こう



### ● 基本は2段以上の攻撃を

相手にカウンタージェムを降らせるもっとも効果的なタイミングや量は、戦況によって変化してくる。相手のフィールドがスカスカのときは、なるべく多くのカウンタージェムを送りたい。逆に相手がピンチのときは、少量でもいいから連続的に送るのが有効。シフトを敷かれていたら、妨害できる量を送るか、妨害できないキャラなら一度に大量のカウンタージェムを降らせるために、仕掛けを強力なものにするべきだ。ただし、状況にかかわらず、相手に攻撃するときは2段以上（12個以上）のカウンタージェムを送るようにしよう。これ以下だと、同じ色のジェムが同列に積まれていくため、攻撃しているはずの自分が不利になってしまう。また、1段程度のカウンタージェムだと掘るのがラクだけれど、2段重なると急に手間がかかるようになる。相手の仕掛けを埋めるという観点からも、2段以上の攻撃を心がけよう。

▼たとえば1段（6個）程度の攻撃をくり返すと、こんな状況になてしまう



▲少なくとも2段以上で攻撃すれば、相手フィールドはごちゃごちゃになるぞ

### ● 追い打ちをかける

相手側にカウンタージェムが蓄積されているときに、こちらがジェムを消すと、それで発生した個数だけ相手の蓄積量が増加する（追い打ちという）。1回目での発生量が1段以下だった場合、これを利用して2段以上にしよう。



▲少ない個数を送つても不利になるだけだから……



◀ 追い打ちを利用して、個数を増やしてしまおう

### ● 相殺側は不利になる

システム解説ページなどで説明したように、相殺する側はカウンタージェムの発生個数が減ってしまう（30個未満の場合）。相殺中に追い打ちをかけられると、さらに相殺がむずかしくなるので、先手をとって相手に相殺させるべし。



◀ 後手にまわって一所懸命殺していくも……



◀ 追い打ちをかけられるとい、相殺の効果が薄れてしまう

### ● レインボージェムの直前は避ける

相手側にレインボージェムが出現する直前は、大きな攻撃をひかえておこう。せっかく送り込んだカウンタージェムが、一瞬にして消されてしまい、逆にこちらへ大反撃をされかねないからだ。反対に、レインボージェム使用直後は絶好のチャンス。



◀ 具体的には、20手目くらいになつたら攻撃をやめよう



◀ そうしないとせっかくのカウンタージェムが無意味に

## ○落下口列を大切に

ここからは、前ページまでに紹介してきた戦術をどのように組み立てていくか、また実戦において注意しておかなければいけないポイントは何なのか、などを具体的に説明する「戦略編」に入っていくぞ。

まずはプレイ中にもっとも注意しないといけないのが、落下口列（左から4

列目）を低くすること。ここが13段目まで積み上ると、有無を言わさず負けになってしまうから、ほかのどんなことよりも優先させなければならない。戦略として、4列目にジェムを置かないようにするのが理想的だけれど、やむをえず積んでしまうときは、早い時期に消すようにしよう。

ちなみに、落下口列が1段空いている場合、6個のカウンタージェムが降ると負けになる。以下1段空くごとに、致死量となるカウンタージェム個数は6個ずつ増えていく。負ける可能性を少しでも低くするために、4列目は低くおさえておくこと。



▲パワージェムを消したり連鎖をしたあと、4列目にジェムがたくさん残ってしまうのも考え方。すっきりとさせておくべし

## ○フィールドの左側を活用する

落下口列を大切にすると関連するが、ジェムを積んでいくときはフィールドの左半分（左から1～3列目）をメインにしよう。右半分をメインに使うと、上記の理由で4列目にはジェムが置けないので、5～6列目しか活用

できず、狭い場所で積んでいくことになるからだ。かといって、左半分だけを使うのも効率が悪い。大きなパワージェムを作る場合は左側を使い、パワージェムを2個作るときは連鎖を組むときは右側も使用しよう。

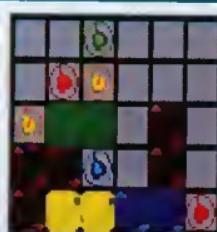


右に進むように組むといい

## ○起爆地点は落下口列の隣に

降ってくるカウンタージェムの個数が6の倍数でない場合は、端数が4列目に降らないようになっている。ということは、4列目はカウンタージェムで埋まってしまう可能性が低いわけだ。これをを利用して、連鎖やパワージェムの起爆地点を4列目に行っておくといいだろう。隣列（左から3or5列目）に起爆ポイントを設定して、4列目にジェムを置くことで点火できるようにしておけば、もっと確実だ。狙って仕掛けるのはむずかしいけれど、なるべくなら気をつけておきたい。

また、4列目に時限爆弾を仕掛けておくのもいい。カウンタージェムが降



ってきても、時限爆弾になってしまえば簡単に消去できて便利だ。

シフトを敷くときも、4列目にはあまり降ってこないので、そこでカウンタージェムを待つというのは効率が悪い。シフトは左から1～2列目か6列目に敷くのがベストだ。



▲落下口列の隣にパワージェムを作っておけば、完全に埋まってしまうという事態が少なくなる。2～3列目にするのがベター

## ◎最後まであきらめないこと

上のほうまでカウンタージェムで埋められてしまい、一見もうダメだ！と思っても、勝負を捨ててはいけない。すべてのカウンタージェムがノーマルジェムになるまでは、あきらめないこと。思わずところで時限爆弾が完成していると、ノーマルジェムに変身した瞬間に消えてフィールドが空く可能性があるからだ。

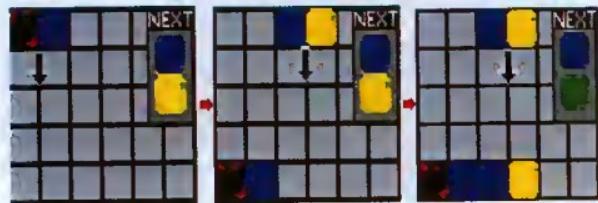


## ◎スタート時の手順

ラウンド開始直後に落下ジェムをどう置くかというのも、けっこう重要なポイント。ここで置いたによって、その後の戦略が確定してしまうからだ。

パワージェム重視でいくのなら、同色を横2列ずつそろえるように置いていく。連鎖を狙うなら階段積みを作るのが効率的なので、1列ずつべつの色をならべていくといい。シフトを敷く場合は、すぐに作成を開始すること。

どの戦略でいかは、落下ジェムの傾向をみるといい。同色のノーマルジェムが集中して出現するような場合はパワージェムを狙おう。クラッシュジェムが多い場合は連鎖が向いている。自分の落下ジェムの順番と相手の落下ジェムの順番が同じことを利用して、わざと手を運ばせて相手の落下ジェムを観察するのも手だ。



▲青が2個出現したので、パワージェム化を狙う

▲こうすれば、NEXTをムダなく活用できる

▲NEXTを1～2列目に置けばパワージェムの完成



## ◎落下ジェムはすばやく落とそう

落ちてきた落下ジェムをどこに置こうか迷ってしまう場面がよくある。そんなときは、あれやこれやと長考しないで、すばやく落としていこう。

なぜか。もちろん、長考すれば相手より手が遅れるというデメリットもある。が、最大の理由は、落下ジェムを接地→確定させなければ、相手から送られてきたカウンタージェムが降ってこないからだ。もし、カウンタージェムが蓄積されている状態で落下ジェムをゆっくりと落としていると、そのあ

いだに相手がジェムを消して追い打ちをしてくる。最初の段階では致死量に達していなかったのに、追い打ちで追加されたことによって致死量を超えてしまうことがあるのだ。

相手が連鎖しているときも同様。連鎖中はジェムが消えることにカウンタージェムが送られてくるので、落下ジェムをすばやく落とせば、カウンタージェムをこま切れに降らせることができる。結果として、小量攻撃を連発したような降りかたにさせられるわけだ。



## ◎致死量っていくつ?

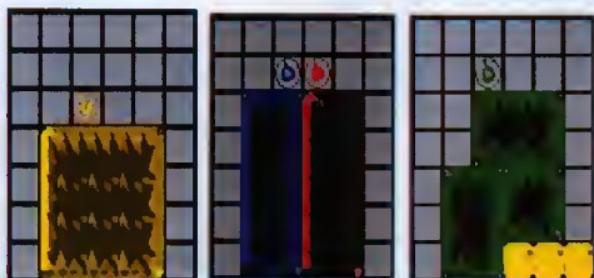
これまで何度か登場した「致死量」という言葉。相手を負かすために必要なカウンタージェムのことだが、相手のフィールド(厳密には落下口列)にジェムが1個もないときの致死量はいくつなんだろうか。計算するとY列×13段=78個。これだけのカウンタージェムを送れば、勝ったも同然ということだ(相殺があるので確実ではないけれど)。右に78個程度の攻撃力を持った仕掛けの例を掲載しているので、参考にしてほしい。

一発昇天を狙うための仕掛け例



## ◎パワージェムはどこまで大きくする?

パワージェムを作っているときに問題になるのが、いつ壊すかということだ。攻撃力と効率のバランスを考えると、構成個数が16個で破壊するのがベストだろう。15個だと発生量が39個なのに、16個になると50個ものカウンタージェムが発生するからだ。が、ここまで大きくするのはちょっと困難なので、12個程度をめやすにしたい。ただし、構成個数が14~15個になったときには、多少ムリをしてでも18個まで大きくしてから壊そう。



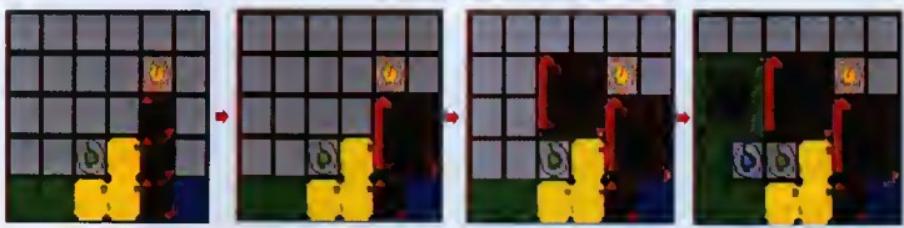
## ◎連鎖を作ってからパワージェムを巨大化せよ

得点システム(→75ページ)を見ればわかるように、何連鎖目にパワージェムを壊しても、入る得点は変わらない。それならば、連鎖のはじめのほうで大きなパワージェムを壊し、早い時期に相手へ大量のカウンタージェムを送ったほうがいい。仕掛けを埋めてし

まい、そのあとに連鎖で発生するカウンタージェムを相殺できないようにするのだ。

こういう仕掛けを組む場合、さきにパワージェムを作るよりも、連鎖を作ったあとにパワージェム化(巨大化)させるほうがいいだろう。パワージ

ムを巨大化させるのには時間がかかるため、作成途中で攻撃されてしまう可能性が大きくなる。連鎖の基礎さえできていれば、もし相手が攻撃をしてきても、こちらも起爆して相殺できるという利点があるのだ。



▲まずは連鎖の根幹を作る

▲1連鎖目をパワージェム化

▲連鎖の仕掛けの上にも作ろう

▲こうすれば連鎖尾も強化可能

## ●攻撃後の戦略

### 一方的に攻撃したら

相手にカウンタージェムを降らせたあとの戦法は、降らせた量で変化する。相手のフィールドがあと1段くらいしか空いてなければ、とにかくカウンタージェムを休みなく降らせる。スペースが2段程度ならば、2色同時消しや $2 \times 2$ （できれば $2 \times 3$ ）のパワージェムで攻撃しよう。そこまで埋まらなかった場合は、反撃にそなえて攻撃力の大きな仕掛けを作ること。



▲相手が理まりそうなときは



▲少量攻撃を連発するのだ

### 両者で相殺したら

両方が同じくらいの攻撃をして、互いのフィールド上にあるジェムが少なくなったときは、すぐさま仕掛けをイチから作りなおそう。自分側に少量のカウンタージェムが降ってきた場合は、それを利用して攻撃力の高い仕掛けを作る。逆に、カウンタージェムが相手側に降った場合は、それを利用した反撃がくる前に、中程度（5段くらい）の攻撃で埋めておきたい。



▲両者が相殺した場合は……



▲相殺できなかった側が有利に

## ●その他の定石集

### 「戦略編」の最後は定石を紹介する。

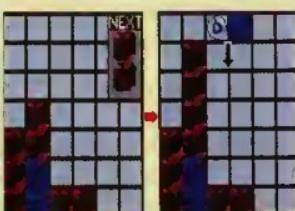
①～⑤以外の定石もひとことずつ書いておこう。タイムロスになるので、時限爆弾を仕掛けたあとに不必要的ジェムの消去をしない。大量攻撃後の追撃用としてパワージェムを用意しておく。連鎖を主体にするときは速攻を心がける。カウントが1のカウンタージェムはノーマルジェムと見なす、などだ。

### 定石①：シフトを敷いたら相手にエサをまく



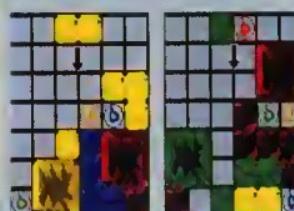
シフトが完成したら少量攻撃を連発して、こまかく消さざるをえない状況に相手を追い込む。カウンタージェムがソラバラと降り、シフトが有効活用できるぞ。

### 定石②：パワージェム化は効率よく



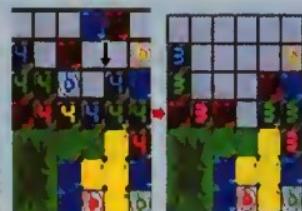
左図の場合、青を消さずに赤をパワージュエル化するよりも、このように積んだほうが大きくなるし、ダメージジェムが出来なくてすむ。効率第一で考えよう。

### 定石③：カドの地点をつなげる



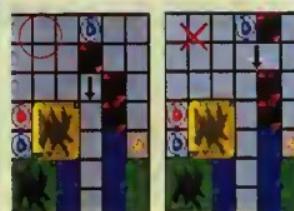
同色ジェムがカドで分割されているときは、その部分にジェムを置いてつなげること。連鎖後にうまくカドがつながるようにしておけば、破壊力が増加するぞ。

### 定石④：消滅後のカタチを考える



とにかくカウンタージュエルを消すときは、消滅後のジェムの配置を考えておこう。せっかく掘ったと思っても、不要ジェムの処理がマズイと意味がないぞ。

### 定石⑤：なるべくちぎらずに



落下ジェムをちぎると、ちぎられたジェムの落下する時間がロクスタイルになる。必要なとき以外は、なるべくちぎらないように積んで、時間と空間を短縮するべし。

# 対CPU戦の戦いかた

## ●基本的な戦略

コンピュータと戦う対CPU戦では、特殊な戦略が効果を発揮する。

基本的に、CPU側はこちら（プレイヤー側）のフィールド状況を考慮せずにジェムを積む。つまり“相手が上まで埋まっているから、こまかい攻撃を連発しよう”“シフトを敷いているから妨害しておこう”といった、相手にあわせた戦略をとらずに、黙々とジ

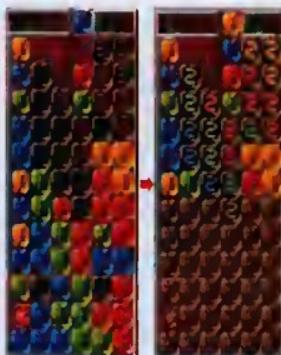
▶ラインボージュムを考  
えに入れたシフトもい



エムを消していくのだ。少量攻撃を主体として、大量のカウンタージュムを送ってくることが少ないのも特徴。また、フィールドが10段分くらい埋まると自滅してしまう傾向もある。

対CPU戦でのもっとも効果的な戦法は、シフトを敷いておくこと。相手からのこまかい攻撃を逆利用してパワージュムを作り、イッキにケリをつけるのだ。こちらから仕掛ける場合は、60個程度の攻撃をして自滅を誘う。ただし、中途半端な量（30～50個くらい）の攻撃をすると、ノーマルジュムに変身したときに手痛い反撃を受けることがよくあるので注意したい。

▼横に置けばいいのに、何も操作せずに落としてしまう。かならず自滅するわけではないが、速攻でいくときは考慮しておこう



## ●出現順番による強さの変化

同じキャラクターでも1人目にしてきた場合と2人目にしてきた場合は、強さが多少変わってくる。具体的には、思考時間の長さが変化するのだ。早いステージに出現するほど、長い時

間考えてから落とさせる。つまり、落下ジェムが出現してから高速落下される（レバーを引く入れる）までの時間が変化するわけ。負けてコンティニューした場合も、この思考時間は長くな

るぞ。また、EASYとNORMALのステージ1では、CPUは高速落下しないようになっている。

キャラクターの出現順番については別ページを参照してほしい。

## ●デビロットに謁見するため

ステージ8までに「1ラウンド1分以内にCPUに勝つ」「あけぼのフィニッシュをキメる」「4連鎖以上する」「20個以上のパワージュムを達成する」の4条件を最低1度ずつクリアすると、ステージアドデビロットが乱入してくれる。彼女を登場させなければ、ステージ1から上記の条件を狙っていくないと、達成はむずかしいだろう。右は、複数の条件を1ラウンドで達成しようとしたときのやりやすさを図式化したもの。



▲なかなか強いデビロット。乱入されたりコンティニューをすると出現しなくなるので注意しよう

赤→黄→青の順でやりやすくなる。その下の表は、どのステージでどの条件をクリアしやすいかのめやすで、△→○→◎の順で達成しやすい。コツは早い段階でパワージュムの条件をクリアすることだ。



条件	ステージ	1	2	3	4	5	6
1分以内	△ ○ ◎ ○ △ △						
4連鎖以上	◎ ○ ○ △ △ △						
パワージュム20個分以上	○ ○ ○ ○ ○ ○						
あけぼのフィニッシュ	◎ ○ ○ ○ ○ △						

## 攻略

11

## 対2P戦の戦いかた

## ●基本的な戦略

対2P戦では相手の状況にあわせた戦いかたをしないといけない。速攻なら連鎖、長期戦になってもいいから一撃必殺を狙うならパワージェムというがベースとなる戦略。これに、相手の戦略を加味して作戦を組み立てよう。相手が速攻できそうなら、パワージェムを作っているとスピードで追いつかないで、こちらも連鎖主体で攻める。相手がパワージェム重視なら、連鎖で埋めにいってもいいし、パワージェムを作って応戦してもいい（落下パターンが弱いキャラを使っているなら、パワージェムでの応戦にすること）。

やっかいなガシフトを敷かれたとき。シフト破りができるキャラを使っていたら、すぐに妨害する。シフトが防げないキャラの場合は、20個以上の攻撃を断続的に3~4回行なうのが効果的な対処方法だ。

そのほかの戦略は右の写真にて。

カウンタージェムの相殺



▲仕掛けが理まらないくらいの攻撃なら、相殺せずにワザと降らせる。逆に相殺しないと危険なときは……



▲攻撃力の大きい仕掛け以外のジェムを消して相殺する。攻撃用メイン装置と相殺用サブ装置を用意しておきたい

速攻のかけかた



▲速攻で攻める場合は一撃必殺を狙わず、波状攻撃で攻めるといい。前に送ったカウンタージェムが変身する前に



▲第2波を送って埋めてしまう。スピードが重要だ。また、10手前後で4連鎖が組めたら起爆して奇襲するべし

## ●相手キャラによる戦略の変えかた

対2P戦では自分と相手のキャラクターの組み合わせを考慮した戦略を心がけたい。対2P戦だと、キャラによる基本性能の差（落下パターンの優劣）が明確に勝敗数に表われるからだ。

キャラの性能から考察された戦略基準をまとめたのが右表。横が自分のキャラ、縦が相手キャラで、中の文字は「A」が攻撃型（連鎖での速攻を基本にする）、「D」が防御型（パワージェムを育てて一撃必殺を狙う）、「S」がシフト重視、「J」が小攻撃連発で攻めていくのが有効という意味。

ただし、あくまでこれは“めやす”。いつもこのとおりで成功するとは限らない。基本性能を比べたときに、こういった戦法が有利だと予想された結果なので、参考程度にとどめておこう。

基本性能から判断される相手キャラ別戦略基準											
相手キャラ	リュウ	ケン	チュンリー	さくら	モリガシ	フェリシア	レイレイ	ドノヴァン	ゴウキ	デビロット	ダン
使用キャラ											
リュウ	D	A	S	J	A	S	J	D	J	J	J
ケン	S	A	A	A	D	A	A	D	A	A	A
チュンリー	D	D	S	D	D	D	D	D	A	A	D
さくら	S	A	S	D	D	S	S	D	A	A	D
モリガシ	S	A	A	A	A	S	J	A	J	J	A
フェリシア	D	D	S	A	D	S	D	D	A	A	D
レイレイ	S	D	A	S	D	A	S	D	A	A	A
ドノヴァン	S	J	S	A	A	J	A	D	J	J	J
ゴウキ	D	A	J	A	D	J	A	D	J	J	A
デビロット	D	A	J	A	D	J	A	D	J	J	A
ダン	D	D	S	D	D	S	D	D	D	D	S

# PHASER

## スーパー パズルファイター IX-FILE



# CAPCOM開発スタッフ INTERVIEW



ここ数年、対戦格闘ゲームが主流だったカブコンが、今回の『スマッシュ』で新しい側面を見せてくれた。その立役者である開発チームのメンバーに、さまざまなお話をうかがってきたぞ。



## とりあえず タイトルの話

——まずは「スマッシュ」の開発が……

船水：「スマッシュ」と呼ばれていたのか……(笑)。

——あ、ちがうんですか？ そういえば正式な略称ってあるんですか？

江口：ボクは「スマッシュ」でいいと思ってたんで、広報の人たちにそれでいいと言ったんですけど、まわりの人たちにはイヤだと言われた(笑)。

船水：ウチでは「パズルファイター」って呼んでますね。単に「パズル」とか呼ばれてた時期もあった(笑)。まあ「スマッシュ」でOKです。

——ちなみに、どうして「スーパーパズルファイターII X」というタイトルになったんですか？

船水：ウチのゲームのタイトルは、だいたい本部長の岡本がシャレでつけてるんですよ。そういうタイトルのほうが覚えやすいし、略称になりやすかったりしますからね。で、今回の岡本の案は「ストリートハンター」とかだったんですけど(笑)、それはちょっとシャレのきすぎかなあと。

江口：最初僕が考えていたのは「ストリートハンターバムバム」ってやつでした。その後の候補としては「ストリートバズラーII」とか「パズリー

トファイター」「ジェムっこファイター」とかもありましたね。

ぎう：で、下のほうに「おジェム」とか(笑)。そのままやん。

太田：社内でも「～II X」とか言ってるけど「！」ってあったの？」とか言われてましたからね(笑)。

船水：まあ、タイトルで売れるか売れないかが決まるもあるんで、今回はよかったですんじゃないかなあと。



## はじめに キャラありき

——「スマッシュ」を開発することになったきっかけを教えてください。

船水：ウチでは毎年、新人草案レースというのをやっているんですよ。そこで江口がパズルゲームの企画を書いたんですが、採点担当が「これはダメ」とゴミ箱に捨てかけてたんです(笑)。それをボクが拾って、太田が考えていたパズルの原案とミックスさせて、とりあえずゲームを作っておもしろかったら出そう、っていうカールい気持ちではじめたんです。ただ、ゲームの中身が完成していないうちにグラフィックばかりがどんどんできあがってきて大変でしたね(笑)。

——企画の段階で1番のウリは何だったんですか？

江口：やはりキャラクターですね。ウ



チの一連の対戦格闘ゲームのキャラクターは、そのジャンルでしか活かされてなかったんですよ。だから、デフォルメしたりして、もっと幅広く活躍させたほうが、ユーザーもいろいろ反応してくれるだろうと思ってたんです。

船水：前々から、こういったキャラクター性を重視したゲームをやりたかったんですけどね。だから、オールスターというコンセプトは最初からありました。デフォルメや夢の対決みたいなものって、マジメなゲームではやりづらいんで、パズルでいこうと。当初は「カブコンがこういうのをやってはいけない」とか言われましたけど、今後のステップとしていいかな、と思ってスタートさせました。

——このゲームを見ると、船水さんが以前おっしゃっていた、キャラ人気を高めて、それを中心に展開するという方向性も確立してきた気がしますね。

船水：マンガや小説と同じように、デザイナーがノリ気になってキャラを作ってくれれば、その流れでゲーム本体もできてしまうという証明にはなったと思いますね。

## 選ばれし 11人のパズラー

——登場キャラの選考はむずかしかったんじゃないですか？

太田：社内でアンケートをとったら、「クイズカブコンワールド2」のビュアとかファーミーみたいな、昔のゲームのキャラも候補に挙がったんです。だけど、やっぱり新しいキャラのほうが人気もありますから、対戦格闘ゲームのキャラにしほって、出てきたら楽しいなあとユーザーが思っていそうなキャラを選んでみました。

船水：ゲーム関連のコミックで、カブコンの女性キャラだけを集めた格闘マンガを見たんです。で、これができたおもしろいなと思って、ミーティングで提案したら、ダメでしょうと言わ

れて(笑)。じゃあパズルなら許してくれるかなということで、最初は女の子だけでやるつもりだったんですが、男性キャラも人気があるんで……。

——ある時期、リンリンが使えるってデマも流れましたね。あとは、なぜかデミトリとか(笑)。

太田：リンリンはいますけど、グラフィックが1枚しかないですからね。

江口：リンリンが使えないのは最初から決まってました。彼女については、おフダのまま楽しく動いてもらおうという役割だったので。

——ほかに候補に挙がったキャラはいますか？

江口：社内のアンケートでは「スパII X」のキャミィや「エイリアンVS. ブレデーター」のリン・クロサワとか……、あとはオヤジ系キャラを入れるかで悩みましたね。バリエーションから考えると、そういったキャラもいたほうがいいんですけど……。

船水：ダルシムもおもしろそうだったんですけど、あの動きを再現できるか疑問だったのでやめました。ウチは口キャラを描いたことがあまりないんで、ノリで描けそうなキャラを優先させました。そのおかげでノリで描いたようなアクションもいっぱいありますけど(笑)。

江口：やっぱりキャラクターに対するこだわりは、デザイナーのほうが強いですから、ほつといとも絵がいっぱいあがってくる(笑)。

ぎう：リンリンにしても、データだけもらって表示させてみたら「誰やこれ？」って(笑)。

船水：ウチってどうしてもリアルなキャラクターが多いから、こういうのを描いてみたいけど、口には出せないデザイナーが多くいたみたいですね。

——スタッフ陣のちょうどいい息抜き



ふなみずのりたか

### ●船水紀孝

ゼネラル・プロデューサーという立場になり、家庭用の統括も担当するようになつた。

になったんじゃないですか?

船水:そっちのほうが本業になったりして(笑)。

——隠れキャラの3人についてはどうですか?

江口:デビロットについては、「サイバーポツツ」でもいきなり乱入してくるキャラクターだったんで、そのへんは残しておきたかったんです。ゴウキについては、「スパズル」は対戦格

闘ゲームがベースなので、やっぱり最終ボスはゴウキでしょうと……。

船水:ベガじゃないのか(笑)?

江口:どちらにするか悩んだんですけど、デフォルメさせることを考えると、ゴウキのほうがやりやすいかなあと。ダンは、二流格闘家なので、最後にちょっと出てきてボコッとやられるようがあついでいいかなって聞いたら、みんなOKだったんで(笑)。

になると攻撃力が落ちますが、これは

落下パターンが強いためですか?

太田:そうです。最初は半分だったんですけど、それだとあまりに弱いんで増やしておきました。でも真実は、プログラマーの岡田さんが勝手にそうしてしまっただけなんですね(笑)。

船水:彼は「ストゼロ」シリーズのプログラマーなんですが、前々から「パズルをやらせろー」と言ってて、今回の開発がはじまったらムリヤリ参加してましたね。

ぎう:もう、このゲームはプログラマーとデザイナーの暴走ばかりで、企画があとに引っ張られているカンジでしたね(笑)。

太田:この調整も、岡田さんが「ぎうちやーん、50%じゃ弱いから75%ぐらいがええんちゃう?」って言って、ぎうさんが「じゃそうしましょうか?」、ボクはその間で「あれ?」って(笑)。

——以前、「スパズル」の画面を見せていただいたとき、岡田さんに「いいですね」としたら、すごくうれしそうな顔をしてましたね。

ぎう:あのあとに、岡田さんがこっちにやってきて「グーや言うてた!」ってガッツポーズとってました(笑)。



## 「ジエム」誕生秘話

——ブロックが「ジエム」になっているのは「マーヴル・スーパーヒーローズ」の影響ですか?

江口:いえ、ちがいます。今までのパズルゲームって、ブロックが点滅して消えるものばかりでしたよね。パズルゲームはブロックを消すことが大前提なのに、そこを追及しないのはおかしいと思ってたんです。で、固いものが碎けるという快感を表現したくて、最初から固いイメージで考えてました。

太田:ショーティング・ゲームなら、タマを擊つだけで楽しいっていうのがありますよね。同じようにパズルゲー



## ● 江口勝博

演出やグラフィックなどの企画を担当。「スパズル」が初作品となる新人企画マン。



## 試行錯誤のバランス調整

——各キャラクターの落下パターンはどのように決定されたんですか?

太田:まずは、リュウとケンで縦と横にするというのがあったんです。ほかのキャラはその中間に割り当てたりしました。あとは、パワージェムがウリなので、そのへんをチュンリーに受け持ってもらいました。最初のころは、さくらなんか2段ぐらい同じ色が落ちてきて、めちゃめちゃ弱かったんですよ。モリガンも2×3ぐらいにかたまっていたら弱かったですね。反面、ドノヴァンはギザギザになっていて強すぎるから変……。そういうことを何回もやって調整しました。

船水:結局、対戦格闘ゲームと同じくらいのバランス取ったよね。対戦で調整してから対CPU戦作ったんで、時間がなくなっちゃったりして。

——ゴウキとデビロットは使用キャラ

ムでも、ブロックを消すだけで楽しいという要素がほしかったんです。それと、「ストZERO2」でタイガーブロウや咲桜拳がバリバリバリッと連続で当たるのを見ていて、ああいう感覚の消えかたがいいなと思って、連続的に消えるようにしました。

——ジェムが壊れたときの音もいいですね。

船水：つぎの仕事もあるんだから、そんなに気合い入れちゃダメだよって言ったのに(笑)。サンプリングのクオリティも向上してるんですよ。

近藤：「ストZERO2」のアーケード版と家庭用のあいだの時期に「スパズル」を受け持ったんです。だから、「スパズル」の作業時間が短ければ、家庭用「ストZERO2」にかかるる時間を長くできただんですよ。でも、実際に画面を見たら「コイツはやるしかない」って(笑)。

## ゲームを飾る ボイスの話

——ボイスはかなりの量が収録されていますよね?

近藤：ボイスの量だけで言えば過去最高ですね。こまかいボイスを含めれば400種類ぐらいありますから。辻嶺にてはじめて聴けるボイスとかあって、プログラマーに「こんなん聴けるわけないやん」とか言われましたね(笑)。もとのゲームでの勝利メッセージをそのまましゃべるとか、元ネタを知っている人だけが笑えるネタもいろいろと仕込んでますし。

——印象深いボイスってありますか?

江口：やたら社内でウケたのは、モリガンの「頑悪い子ね」(笑)。最初は勝つたびに言っていたんで、みんなムギーって怒ってたという(笑)。結局あまり出ないように調整しました。

近藤：辻嶺にてはじめてセリフがつながるものもあるので、狙ってやっていただくといいですね。あと今回は、ロ

ケテストの最初のころ、仮のボイスとして「ストZERO2」なんかのボイスを流用してたんです。で、ある日をさかに全部のボイスを新しいものに変えて反応を見てみようという魂胆がありまして。

太田：その日はみんなスピーカーに耳をあててましたね。僕はロケテストの基板の交換を担当していたんですが、交換するときに毎回ボリュームを上げておいたんです。ところが、つぎの日になると下げる。店員さんとの隠れた隠れでした(笑)。

ぎう：ロケテストと言えば、僕らがお店でプレイしていたとき、誰かが乱入してきたんで、反対側を見たら岡田さんだった(笑)。「強いヤツと戦いたい」とか言って。

船水：彼は自分で“帝王”と名乗ってたからなあ。よく負けてたけど(笑)。

## ツラく楽しい ボイス収録

——声優さんにしゃべってもらうときも、いつもの対戦格闘ゲームとはちがうイメージでお願いしたんですか?

近藤：基本的に対戦格闘と同じ声優さんを起用しているんですけど、「今日はSドキャラです」と伝えると、すごく幼いイメージで演じられるんです。オリジナルのイメージを残して、どちらかでSド化するかを調整するのが大変でした。

ケンなんかは最初白オクラのイメージだった(笑)。

江口：なかでも気合い関連の声がむずかしかったですね。声優さんも、しゃべったあと大丈夫かどうか心配そうにこっちを見てました。

近藤：デビロットは今回はじめてしゃべるんですけど、彼女の声のイメージにもかなり悩みました。

江口：でも声優の神宮司弥生さんがノリ気で、「こういうのはどうですか?」



●太田直仁

本作でデビューした新人企画マン。おもにシステム部分などを担当。制作チームは紫馬肥。



### ●近藤広明

シャープX68000をこよなく愛するサウンド担当者。制作チームは“X68K”Kondo。



いろいろやってくださったり、「アドリブでかけ声を曰ひほど」とお願いしたら、ストップかけるまでやってくださったり(笑)。「こんなに楽しく仕事させてもらつていいのかなあ」と喜ばれました。

近藤：ボイス収録の前日に東京入りしたんですけど、台本がてきてなかつたんですよ。当人は朝までホテルで考えて、できあがった

台本をコンビニでコピーして、声優さんたちに配ったんです。ほとんど網渡り状態。

江口：でもチュンリー役の宮村優子さんが「こんなにちは」って入ってきたのを聴いて「あっ、チュンリーだ」とか喜んだり、徹夜のわりには元気あったよね(笑)。まあ、もとのキャラクターでは言わないようなセリフが聴けていいかなあと思ってます。ダンの「くじけないッス」なんか、思いついたときは「これやー！」って1人で盛り上がったりして(笑)。

近藤：モリガンと一緒に「よゆうッス」としゃべってくださいとか。

船水：「よゆうッス」はあんまり使うなよ(笑)。

### 自白押しの演出について

—勝ちゼリフもおもしろいですよね。

江口：パロディ満載になりましたね。ひねりすぎてわかりにくいくるものもあるかも(笑)。ドノヴァンなんかは最初己とおり考えていて、すごくシリアスなものと、もう1つはとにかくアニアをかわいがる(笑)。結局もとのイメージを活かしてシリアスになりました。

太田：勝ちゼリフはかなり苦労しました。中盤の山場でしたね。

—ミニシアターを導入したのは?

江口：キャラクターを前面に押し出したゲームなんで、ゲーム以外にもサー

ビスできないかなあと思っていたんです。で、いくつかネタを考えてプログラマーに見せたら、「これおもしろいの?」と言われたり(笑)。

船水：セーラー服とかチュンリーの服を着たモリガンのコスプレをしてくれる人が出てくると嬉しいですね。

—アニメーションのパターン数は、通常の格闘ゲームとくらべると、どうなんでしょう?

太田：1キャラあたりの枚数は少いんですけど、1つの行動についてのパターン数は多いと思いますよ。ハチマキが少しだけ動くとか、一定時間経過しないと出てこないパターンがあつたりとか、格闘ゲームよりもこだわって作っています。アクションの概要を企画からデザイナーに伝えて絵を描いてもらうんですけど、できあがったのを見ると20枚以上もあって「えー」とおどろく。それをプログラマーを見て、またピックリする(笑)。

—画面中央のキャラクターで格闘ゲームができるようにする、といった企画はなかったですか?

江口：最初はオリジナルコンボもあつたんですけど、データが膨大になると理由でやめました。連鎖の流れにあわせて、パンチやキックを出していくというものだったんですね。

船水：じゃあ、つぎはそれだ。「バズルファイターZERO2」で(笑)。

太田：オリジナルコンボは「スパズル」以前の企画にあわせて考えていたんです。内容が現在の状態になったと言えるのは発売のせいぜい半年前で、それまでは基本部分を試行錯誤する毎日でした。1日でボツになったシステムとかありましたから。

さう；何本作ったかわからないくらいプログラムを組みました(笑)。

—ゲーム中の日GMは、基本的にアレンジ版ですけど、デビロットだけは新曲なんですか?

近藤：最初は「サイバーポッツ」のス

一  
バ  
ー  
日  
の  
演  
歌  
講  
の  
テ  
マ  
使  
お  
う  
と  
い  
う  
意  
見  
も  
あ  
っ  
た  
ん  
で  
す  
け  
ど  
、  
あ  
れ  
は  
ス  
ーパ  
ー  
日  
の  
曲  
で  
あ  
つ  
て  
、  
デ  
ビ  
ロ  
ッ  
ト  
の  
曲  
じ  
や  
な  
い  
。  
だ  
っ  
た  
ら  
新  
し  
く  
テ  
マ  
作  
る  
う  
と  
い  
う  
こ  
と  
に  
な  
っ  
た  
ん  
で  
す



## ちょっとだけ システムの話

——『スマル』はパワージュムなど  
のシステムが独特ですよね。

江口：遊びかたが1つしかないゲーム  
は作りたくなかったんです。だから、  
連鎖をしてもいいし、連鎖できない初  
心者でもパワージュムを作つてタメる  
だけでおもしろい、それで勝てるとも  
うとおもしろいというシステムを作り  
ました。誰にでも楽しんでもらいたい  
ですからね。

——カウンタージュムが相殺されるシ  
ステムも、初心者のためですか？

ぎう：最初は相殺がなくて、カウンタ  
ージュムの攻撃をガードするキャラと  
かもいたんですけど、それだと勝負が  
つくのが早すぎるんで……。

太田：テクニックだけを競わせるとい  
うゲーム性もあるんですけど、今回は  
キャラクターを前面に押し出している  
ので、そういうのとは少しちがったも  
のを目指したかったんです。

——2連鎖よりも同時消しのほうが得  
点が高いのはどうしてですか？

太田：パワージュムがウリの1つでした  
し、連鎖を強くすると真・ハラダ積  
み（→95ページ）のような戦法だけで  
勝ってしまうので、あえて弱めにしま  
した。結局、最終的には連鎖もある程  
度強くしましたけど。ちなみに、己個  
ずつの2連鎖のときは1段分、3連鎖  
のときは3段分のカウンタージュムが  
降るように設定しています。



## 対戦格闘と パズルのちがい

——カブコンさんにとっては、ゲーム  
がおもしろければ、ジャンルに対する

こだわりはないわけですね。

船水：そうですね。ただ、パズルゲー  
ムは簡単に作れる反面、うまく作らな  
いと全然おもしろくないですから。岡  
田が趣味で作ったパズルゲームは「つ  
まんねえ」とか「『ZERO2』作つ  
てるときにそんなことやるな」と言わ  
れたことがありますし（笑）。

近藤：『ZERO2』の開発中にテス  
ト画面でヘンな操作をしたら、見たこ  
ともない画面になって、なんだと思っ  
たら岡田さんの作ったパズルゲームだ  
ったんですよ（笑）。

船水：「岡田テスト」とか「コラムだ  
ま」とか呼んでましたね（笑）。とにかく  
岡田はコンピュータの思考ルーチン  
を考えるのが好きで、今回もかなりよ  
くできていると思いますよ。

ぎう：落ちてくるブロックを書き換え  
るとか、スピードを上げて勝つとか、  
インチキだけはしたくなかった。コン  
ピュータに負けたというよりも、ゲー  
ム全体に負けたと思わせたくなかった  
ので。しかも、コンピュータはつぎの  
落下ジュムを無視して積むようにして  
あるので、まだ強くできます。

——江口さんと太田さんは、対戦格闘  
ゲームを作りたくてカブコンに入社し  
たんですか？

太田：対戦格闘ゲームはもともと好き  
でしたけど、こだわりはなかったです  
ね。むしろ、今までにな  
いジャンルもやってみたか  
ったし、入社してからゲー  
ムの根底部分のおもしろさ  
を教わって、それなら既存  
のジャンルにこだわる必要  
はないなあと。

江口：僕は面接試験のとき、  
船水が面接官だったんで  
す。そこで「昇龍拳出せませんよ」「対  
戦格闘ゲーム関係には期待しないでく  
ださい」と言いまして（笑）。パズルゲ  
ームは、何をすべきなのかがムキ出し  
の状態なので、そんなゲームも楽しい



## どっちにするの？



### ●ぎう

メイン・プログラム担  
当。代表作は『キャデ  
ラックス』『ロツクマ  
ン ザ・パワー・バトル』。

▲インタビュー場所は、本社の隣にできたカブコン研究開発ビル。開発スタッフとの「スパズル」対戦も行なわれた



なあと思って新人草案レースでバズルの企画ばかり書いてたんです。ゲームって、中心に流れているものは同じなので。

——今まで対戦格闘ゲームを作ってきたノウハウが「スパズル」に活かされた部分はありますか?

船水: 対戦のかけひきの部分ですかね。僕はよく「対戦ツール」という言葉を使いますけど、これも対戦ツールの1つですから、やっぱり人と対戦して楽しいこと、見た目と気持ちいい部分とか運動していることが大切だと思っています。「スパズル」では、大きなパワージェムを作るのが楽しくて、その大きな宝石を壊せば快感になるという圖式がうまく出せていいんじゃないでしょうか。シューティングは華てば楽しい、格闘ゲームはなぐれば楽しい、このゲームは壊せば楽しい、そうした部分が受け継がれていると思います。

太田: このゲームをプレイしている人がよろこぶときって、負けそうな状況で大量のジェムを消して逆転勝ちしたときとか、あけぼのフィニッシュをキメたときですからね。

江口: バズルゲームのノウハウはなかったんですけど、「対戦ゲーム」としてとらえれば、そこにある感覚は対戦格闘ゲームと同じですから。

船水: かっこいい(笑)。

江口: ……と、船水さんが言ってました(笑)。

いるんですか?

船水: まあ、忘れたころにやってたカンジですかね。これがヒットしたからといって、つづけてやるもの、ねえ。

——では家庭用ゲーム機への移植は?

船水: みなさんからの反響しだいってところですかね。「自分の家で『スパズル』をプレイしたい」という人は、どんどんお手紙をください。

——最後に読者へのメッセージを。

ぎう: 人が集まるくらいに大声でプレイしてほしいですね。

太田: とりあえず、だまされたと思って一度遊んでみてください。

江口: 今までバズルゲームをやらなかった人にも遊べるようにしたつもりなので、女性から子どもまで幅広くプレイしてください。

近藤: キャラクターのボイスが多彩なので、それを覚えて一緒にマネして遊んでくれるとうれしいですね。

——では、いつものように締めの言葉は船水さんから。

船水: 今期は、PS版『スタークラディエイター』やPS・SS・SFC版の『ZERO2』、アーケードでは『ウォーザード』『ストIII』『ヴァンパイアIII』、そして『X-MEN』の続編など、新作をいろいろと用意してますんで、よろしくお願ひします。『スパズル』のような、カブコン・キャラクターたちの今後の活躍にも、期待していてください。

——なんだか、思わせぶりな終わりかたですね(笑)。

(98. 7. 2.)

(カブコン研究開発ビルにて)

## ファン必見の 情報満載?

——『スパズル』の続編は予定されて

# 超情報局

情報局長ちや（デビロット風）。ということで、ふつうにプレイするだけでは見られない現象を、対戦ダイアグラムなどの企画コーナーとあわせて紹介していく。

## ★☆スパズル開発用語集Ver.2

まずは、カブコンの『スパズル』開発チーム内で使用されていた用語を特別公開。どうしてVer.2なのかって？ それはヒ・ミ・ツ……。

### ●「自分、そう言うてたやん」

某企画マンが某キャラマンに仕事を依頼しにいったときに、かなりの頻度で返ってきた言葉。（例）「○○はこういうふうに……」「前に言ってたのと変えるの？」「は？」「自分、そう言うてたやん！」「そうでしたっけ？」

### ●床の貴公子

某企画マンに一時期つけられていた愛称。開発途中、スタッフロールにはこの名前が表示されていた。

### ●リンクー

上と同じ。

### ●ロケテスト乱闘寸前事件

対戦台としてロケテストを行なっていた時期に、プレイヤー同士が一触即発の状態になったという出来事。真・ハラダ積みに似た戦法をとっていたプレイヤーに対して「てめえ、汚ねえ攻めかたしてんじゃねえよ！」とインセンをつけたとかつけなかったとか。詳細は不明。

### ●しゃべりまくりシステム

本ゲームのキャラクターがやたらとしゃべるがゆえにつけられた名前。

### ●ボキッ

某企画マンが「勢いが盛ん」であることを表わしたいときに使用する擬音。

聞くほうは、慣れていないと戸惑う。

（例）「ここにボキッ！となるですよ」

### ●ジャブ

本ゲームにおける少量攻撃のことを指す。「小（ご）ジャブ」ともいう。

### ●火ダネ

クラッシュジェムの俗称。単に「タネ」ともいう。

### ●「NUMう」（なむう）

本ゲームの前身にあたるバズルゲーム。ボムボタン・システムなど、進歩的な（？）システムをいくつも搭載していたが、諸々の事情により永眠した。南無う。

### ●「BOM日う」（ぼむう）

現在のタイトルがつけられる以前の、本ゲームの呼び名。しかし、開発スタッフはなぜか自分たちのことを「ボムウチーム」と呼ぼうとはしなかった。

### ●ハラダ積み

開発中に一時期絶大な強さを誇った本ゲームの戦法。しかし、あまりの強さゆえに調整でどんどん弱められる結果となった。細長くパワージェムを積み上げていく「元祖・ハラダ積み」、

その発展形「ダブル・ハラダ積み」、クラッシュジェムをひたすら消さないように戻していく「真・ハラダ積み」の3種類がある。いずれの積みかたも「スピード」が重要。

### ●キムう積み

開発中に一時期絶大な人気を誇っ

た本ゲームの戦法。しかし、あまりのコミカルさゆえに調整の対象になることは一度もなかった。あるジェムを色ちがいのジェムで正方形に囲む「キムう積み」、その派生形「キムラ積み・壁」、そうなったことが原因で負けてしまう「キムラ積み・死に」などがある。いずれの積みかたも「センス」が重要。

### ●対応積み

「シフトを敷く」積みかたのこと。

### ●摩天楼やられ

落下口の下の列をついつい高く積み上げてしまい、少量の攻撃で死んでしまうこと。

### ●チーブ

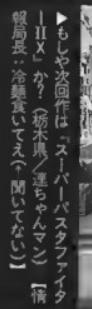
某ソフトマンのあらゆるゲームにおける戦法。一般的には「ずるっこい戦法」とか「ちょっぴり姑息な戦法」とか言われている。ゆえに、同氏は「チーブ王」などと呼ばれることがある。

### ●「まあいいか、ダンだし」

ダンについてあつかいに困ったことがあると、きまって行き着く結論。

### ●ジョージア

対戦フレイに負けると、缶コーヒーなどをおこるのが通例となっている人たちがいた。連敗しておこりのツケが貯まると、あたかも「単位」のようにもちいられることがある。（例）「くそっ、また負けた……」「わーい、これで4ジョージア！」（類）メシ、箱



# ついに実現！必殺技対決

対戦時間が3分を超すと、カウンタージェムの相殺が無効化される。そのため、両方のフィールドにカウンタージェムが同時に落下することがある。

この場合、互いのキャラが攻撃アクション（挑発や必殺技のポーズ）を行なうが、どんな技も動作中は全身無敵になっているため、一方のキャラが動作

を終えないかぎり攻撃がヒットしないのだ（KO時は無条件で空振る）。というわけで、見栄えのする必殺技対決をピックアップしてみた。



▲開始から3分後、同時にジェムを壊すと、相殺の無効化で両者に蓄積量が表示される



▲直後、カウンタージェムが同時に落ちて、それぞれのキャラが攻撃アクションを行なう



▲この場合、一方のキャラが動作を終えるまでは互いの攻撃が空振りしてしまうのだ

## 真空波動拳(リュウ)VS波動拳(ケン)



▲真空波動拳は、波動拳より予備動作が長いので……



▲一方的に勝つ。「ストZERO2」でも見られる光景だ

## サンドスラッシュ(フェリシア)VS滅殺豪波動(ゴウキ)



▲ゴウキが吸収のポーズでフェリシアの攻撃を回避して



▲そのまま滅殺豪波動で反撃しているように見える

## プレオブテス(ドノヴァン)VS天雷破(レイレイ)



▲棺VS鉄球。まさに、落ちるもの対決（うまい！）



▲タッチの差でドノヴァンが勝利をおさめるのだ

## 地雷刀(レイレイ)VSソードグラップル(ドノヴァン)



▲またしてもダークハンター対決。互いの剣が鳴らさるのに



▲どちらも無傷のまま。切レテナヘイ（←古い）

## スーパー刃・斧(デビロット)VS地雷刀(レイレイ)



▲さて問題。巨大な剣と斧の向こうにいるキャラは誰？



▲正解はデビロッ……って、上の見出しでバレバレだ

## 波動拳(リュウ)VS昇龍拳(ケン)



▲番外編。ジェムを落とすタイミングを一瞬遅らせると



▲食らいポーズをキャンセルして必殺技をくり出すのだ

## ★★ カウンタージェムのカウンターストップ

フィールド上部に表示されるカウンタージェムの予告値は99までしか増えないが、内部ではそれ以上もカウントされている。ところが、相手側の蓄積量がだいたい300を超えているとき(正

確な数値は不明)に追い打ちをかけたり、一度に500程度(これも不明)を送ると、数値がゼロになってしまうのだ。当然、降ってくるカウンタージェムも、その数字どおりに激減する。

もっとも、この現象を起こすには、フィールドいっぱいのパワージェムを作り、壊す必要がある。実戦ではまず起こらないので、気にする必要はまったくない。



▲まずは、フィールドいっぱいのパワージェムを作る。相手がダンなら少しあはラクか?



▲このパワージェムを壊せば、相手の負けは確定。しかし、ここでヘタに追い打ちすると



▲予告値が激減してしまう。当然、数値分しかカウンタージェムは降らない

## ★★ 勝利時の演出

一部のステージでは、勝負がつくと背景に変化が生じる(レイレイ・ステージの演出はレイレイが規定本数を獲

得したときのみ)。写真のほかにも、さくらステージでは桜の花びらが散る演出が用意されているぞ。

### ドノヴァン・ステージ



▲中央の山頂にいるガロンが連続攻撃をする

### レイレイ・ステージ



▲中央のザベルの目がハートマークに

### チュンリー・ステージ



▲1P側が負けると左側のカベがくずれてサンギエフの石像が、2P側が負けると右側のカベがくずれてハガーの石像が現れる

## ★★ 続・サブキャラの部屋

ここでは、64ページ「サブキャラの部屋」で紹介しきれなかったサブキャラの写真(アニタ以外はサブキャラというのもアヤシイ)を掲載する。

ちなみに、ソンソンは1984年に発売された同名ゲーム(横スクロール・タイプのシューティング)の主人公。パーティーは「ストZERO」シリーズなどでおなじみのキャラだが、こんなところで引きあいに出されるのは、頭突きによる必殺技が多いからか?



▲ドノヴァンが倒ったときのアニタ。ドノヴァンが剣を地面に刺した直後、アニタの腕が消えてしまう。こ、これはもしや……

▼チュンリー・ステージの上空を飛行しているソンソン。右側は、Uターン時に一瞬だけ表示される正面向きポーズだ



◀ケンの勝ちメッセージにはパーティーの顔が出てくるものも

パーティーとは  
「頭の使い方」がちがうのさ!

## ★★★ キャラカラーの複雑な法則

対CPU戦やテモ画面では、使用キャラのカラー（ノーマル=1P色と、色ちがい=2P色）により、登場するキャラのカラーが変わることがある。

●対CPU戦の相手キャラ（デビロットも含む）は通常なら1P色だが、同キャラ戦で自分の使用キャラが1P色

だったときにかぎり、相手が2P色になる（ゴウキとダンをのぞく）。

●2P色のキャラ（誰でもいい）で対CPU戦のEASYレベルをクリアすると、最終テモで登場するダンも2P色になる。

●1コインクリア時の全身グラフィッ

クは使用キャラのカラーに準じる。

●HARDレベルをクリアしたときの集合テモは、使用キャラのカラーとは関係なく、すべて1P色。

●得点のランキング画面で表示されるキャラ（縮小版含む）のカラーは、使用キャラと同じものになる。

## ★★★ チョイネタ大特集

まずは、各キャラのステージ背景にある隠れ要素をリストアップしよう。

●リュウ……裁かれたオルバス、ビショモン、サスカッチ、バイロン、ガロン。画面奥にフォボス、コンビニ「SONSON II TURBO」前にカイピト＆従者。

●ケン……ビル街にヴァリアント・アーマー。左からアマゾン（黄）、スーパー（赤）、ゲイツ（緑）、ライトニング（紫）。

●さくら……銭湯「HONDA湯」の看板にモアイ像。画面奥に学校。

●モリガン＆ドノヴァン……モリガン・ステージには裁かれてミトリと城左下部にピクトルの頭、ドノヴァン・ステージには裁かれたフォボス＆オルバスと画面奥にガロン。両ステージに共通なのは、画面左のアーチにバイロンの頭蓋骨、右にビショモンの顔「般若」、サスカッチ、ザベルの石像。これらを含めると、このゲームには「ハンター」キャラが総登場していることになる。

●フェリシア……中央の電飾看板が「拳々KENKEN」、「風林火山」ののぼり、「天」の文字、右の電飾看板が「VEGAS」、その建物の上にベガの帽子、左のビルの屋上にマントをはおった人物（ベガ？）の人影。

●レイレイ……パンダ（裁かれてレイレイ？）乙姫、右奥に地雷刀の剣。

●ゴウキ……左手前にコブシを模した岩、その上部にガイルの顔をした岩。

●デビロット……とくになし。

つづいて、3人の隠れキャラ（ゴウキ、ダン、デビロット）に関する疑問を開発スタッフにぶつけてみたぞ。

Q. デビロットが挑発ポーズで行なう「ガウェインパンチ」とは？ また、そのときにつけているグローブのようなものは何ですか？

A. 彼女が腕にしているのは「電子音ガウェインアームソルジャー」というもので、デビロットのしもべである

Q. シュタインが、こどもの日のブレ

ゼント用に設計したものです。

これは、「サイバーポツ」に登場したガウェイン・マードックの義手を模したもので、アクションをとるたびに32種類の音が内蔵スピーカーから発せられます。そのなかの内蔵ボイスの1つ「ガウェインパンチ」をデビロットが一緒に声を出しながらアクションしているわけです。ちなみに、「ガウェインパンチ」という言葉に、さして深い意味はありません。

Q. キャラ選択画面で表示されるデビロットの落下パターンが、実際のものと異なるのはなぜ？

A. 落下パターンについてはご指摘のとおりで、表示された落下パターンにしたがって対戦しても、思ったようにいかなくなってしまいます。

それで、「何かおかしいなあ」と思っているときに、こういった攻略本を見て「やっぱりそうなんや、デビロットやもんなあ……」というように、こ

まかいところでイジワルしそうな彼女のキャラクター性を知る人だけがニヤリとなる要素として入れています。

Q. ダンが勝ったときのグラフィックだけ小さい全身像になっていますが？ A. あの全身像はランキング画面でしか使っていなかったので、もったいないと思い、試しに勝利テモで出してみたら、スタッフがいたく気に入ってしまって、あんな風になりました。べつに反対する理由もないし、ダンだし、まあいいかというカンジです。

Q. ダンから攻撃された相手がやられポーズをとらないのは？

A. ダンなので攻撃になってなくてもいいだろうと、リアクションをとらないようにしました。

Q. ダンは、ピンチ時でもフットワークが変わらないのはどうして？

A. フットワークについては、通常時のポーズのテキがよかったです。すごくやバイ状況でもずっと笑ったままというのもおもしろいかなあということでした。ノ一気というか、ダンらしさを感じさせる部分の1つになったのではないかでしょうか。

Q. ゴウキにもあせりフットワークが用意されていますが？

A. ゴウキは感情を表に出さないキャラだと思うので、そういう動きは少なくしています。また、彼は最終ボスというつかいないので、多少の攻撃では動じない、ゆうを見せていくといった解釈でよいかと思っています。

# ★★ キャラの性能大解析

## ●キャラ性能一覧表

各キャラの基本性能がひとめでわかるように、評価の優劣を表にまとめてみた。A～Eの5段階で、Aになるほど有利という意味を持つ。では、各キャラの寸評を述べていこう。

●リュウ……つねに同色が継にならぶので復活（反撃）されやすいが、混戦時の中量攻撃が意外と強い。

●ケン……少量攻撃が弱いため、混戦時は苦戦を強いられるが、反撃されるようなシフトがないのは大きい。

●チュンリー……パワージェムができるやすい落下降下パターンを持つので、つねに一撃必殺を狙わないとキツい。

●さくら……シフトの敷かれやすさと、少量攻撃時に赤カウンタージェムが大量発生しやすいのがネック。

●モリガン……落下パターンの3～4列目にある2×2のカタマリにシフトを敷かれると大ピンチ。

●フェリシア……さくらとチュンリーを足して2で割ったような落下パターンなので、攻めきれない負け確定？

●レイレイ……少量攻撃の連発はシフトのマトになるが、攻守のバランスがよく、比較的使いやすい。

●ドノヴァン……少量攻撃は強いが、攻撃個数が4段前後だとパワージェム

使用キャラ	送ったカウンタージェムの量										戦法		少量攻撃速発	復活のされにくさ	反撃のされにくさ	シフトへの耐性	シフトの妨害	混戦時の優劣
	1段	2段	3段	4段	5～6段	7～8段	9～10段	11～12段	パワージェム	連鎖	C	D	E					
リュウ	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	D	E	C	A			
ケン	E	D	C	B	B	A	A	A	A	B	E	C	B	A	B	E		
チュンリー	E	E	D	D	D	D	C	B	C	C	E	D	E	D	E	D		
さくら	D	C	C	C	C	C	B	B	C	C	D	C	C	D	C	D		
モリガン	D	D	C	C	B	B	A	A	B	B	D	B	B	C	C	C		
フェリシア	D	D	D	D	D	D	C	B	C	B	D	D	E	E	D	C		
レイレイ	D	C	C	B	B	A	A	A	A	B	D	B	C	C	D	C		
ドノヴァン	C	C	B	D	B	C	A	B	B	A	C	C	B	A	B	B		
ゴウキ	C	B	B	A	A	A	A	A	B	B	D	A	A	A	A	D		
デビロット	C	B	B	A	A	A	A	A	B	B	D	A	A	A	A	D		
ダン	E	E	E	E	E	D	C	D	D	E	E	E	E	E	E	E		

が大量発生しやすい点がネック。

●ゴウキ、デビロット……落下パターンの強さは揺るぎないが、発生するカウンタージェムの量が4分の3にされてしまうハンデが意外と大きい。弱い者いじめ専用キャラか？

●ダン……接待専用キャラとしか言いようがない。評価がオールEではなかったのが、せめてもの救いだろう。

<各項目の意味>

・送ったカウンタージェムの量……その量（1段＝6個）のカウンタージェムが相手のフィールドに降ったときの

妨害効果が大きいかどうか。

・復活のされにくさ……送ったカウンタージェムがノーマルジェムに変身したとき、それがまとめて壊しやすい状態になっているか。

・反撃のされにくさ……「復活の～」の評価に、パワージェムが自然発生しやすいかの考慮をくわえたもの。

・シフトへの耐性……シフトを敷かれただときとそうでないときの落差。

・シフトの妨害……シフトを敷かれそうなときに妨害する手段があるのか。

・混戦時の優劣……読んでのとおり。

## ●対戦ダイアグラム

シフトの可否や、少量・大量攻撃の有効性などを考慮した対2P戦での優劣を、10点分配方式（数字が大きいキャラほど有利）でまとめてみた。

トップのドノヴァンは、少量攻撃が強く、手堅く戦えるのが魅力。ケンは少量攻撃の弱さで2位に甘んじているが、大量攻撃を確実に送れるようになれば最強だろう。レイレイやモリガンにも同じことが言える。最強と思われたゴウキとデビロットは、カウンタージェムの発生量が減ってしまうハンデにより、長期戦、相殺、一撃必殺が苦

相手キャラ	ドノヴァン	ケン	レイレイ	ゴウキ	デビロット	モリガン	リュウ	さくら	フェリシア	チュンリー	ダン	合計	順位
使用キャラ													
ドノヴァン		5	6	6	6	7	7	8	8	8	10	71	1
ケン	5		6	6	6	7	7	7	7	7	10	68	2
レイレイ	4	4		6	6	6	7	7	7	7	10	64	3
ゴウキ	4	4	4		5	5	6	7	7	7	10	59	4
デビロット	4	4	4	5		5	6	7	7	7	10	59	4
モリガン	3	3	4	5	5		6	6	6	7	10	55	6
リュウ	3	3	3	4	4	4		6	6	7	10	50	7
さくら	2	3	3	3	3	4	4		6	6	9	43	8
フェリシア	2	3	3	3	3	4	4	4		5	9	40	9
チュンリー	2	3	3	3	3	3	3	4	5		9	38	10
ダン	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1		3	11

しいため降格。リュウ、さくら、フェリシアはシフトを敷かれやすいのがネック。チュンリーとダンは、カウンタ

ジェムがパワージェム化しやすいので、つねに一撃必殺を狙わないとキツイだろう。（文責・分析：中山直樹）

# データで見る「スパズル」

## □CPUキャラのアルゴリズム

対CPU戦で登場する10人のコンピュータ・キャラクター（ダンとは戦えない）には、それぞれ固有のアルゴリズム（思考手順）が設定されている。全部で4種類あるCPUアルゴリズムを解説しよう。

### ①タメ系……リュウ・モリガン・ドノヴァン

自分と相手のフィールドの状況を見て、現時点で自分が安全なのか危険なのかを判断する。危険だと判定されると、より多くのジェムが消えるような場所へ落下ジェムを置く（消し行動）。安全だと判定されると、パワージェムを作るよう（またはパワージェムを巨大化させるように）ジェムを置いていく（タメ行動）。タメ行動になったときには、置く場所は決めているのに落下ジェムを無意味に左右に動かしてみたり、左回転なら1回で済むところを右回転を3回したりなどというランダム動作をする場合がある（乱数で決定）。危険か安全か、微妙な状態のときは、どちらの行動をするかランダムで決定するが、危険度が高いと判断するほど、消し行動をとる確率が高くなる。

リュウ、モリガン、ドノヴァンの順で危険だと判断するのが早くなる。つまり、リュウは少しでもあぶないと感



▲長期戦になると強さが発揮されるアルゴリズム。速攻で勝負をつけよう



▲高落落下させるまでの時間が短くなる後半ステージでは、強敵になる可能性が高い

じたら即座にタメ行動から消し行動になり、逆にドノヴァンは少々ピンチだと判断してもタメ行動をつづけて、ギリギリまでタメてから消しにかかる。  
②連鎖系……ケン・チュンリー・さくら・レイレイ

落下ジェムとフィールド上にあるジェムをチェックして、落下ジェムを繋いで置けば己連鎖する、またはしそうな場所に置いていく（ただし、上下の片側がクラッシュジェムでない場所にかかる）。己連鎖ができないと判断した場合は、16分の1の確率でランダムな動きをして、適当な位置に落下ジェムを置く。

### ③ネコ積み……フェリシア

左から2~3列目に1色のジェムを

集めて、塔状のパワージェムを築き上げていく。途中でカウンタージェムが降ったりしても、無視して同色を積み上げる。塔で使っている以外の色のジェムは、左から6、5、4列目の順にどんどん捨ててしまう。塔になったパワージェムの起爆についてはとくに条件がなく、捨てたり連鎖などで落ちてきたクラッシュジェムが、たまたまくついた場合にのみ点火される。元祖・ハラダ積みがベースのルーチン。

### ④早消し……ゴウキ・デビロット

消せるジェムがあるなら、小規模であっても確実に消していく、手数で攻めるパターン。つねにレバーをまに入れた状態になっている。

ちなみに、何人目に登場したか、コンティニューをしたか、テストモードの「難易度」設定はいくつか、ゲームモードはEASY・NORMAL・HARDのどれかなどは、このアルゴリズムには影響しない。これらの要素では「CPUかレバーをまに入れるまでの時間の長短」が変化するだけだ。後半のステージになるほど、コンティニューをしないほど、難易度が高いほど、モードがむずかしいほど、この時間は短縮される。

### ④ネコ積み



▲バクチ性の強いアルゴリズム。パワージェム化を阻止できれば楽勝だ

## ◆ジェムの出現割合

落下ジェムに含まれるジェムの色や種類は、基本的にランダムで決定されている。ただし、どの色（種類）がどれだけの割合で出現するのか、という確率は個々に設定されているのだ。

大まかにわけて出現パターンには2種類あり、4色のうち2色にかたよって出現する「かたよりパターン」と、4色が平均的に出現する「フラットパターン」にわけられる。かたよりパターンは8分の6、フラットパターンは8分の2の確率で、各ラウンドがはじまるときにどちらかが選択される。一度決定したら、そのラウンドが終了するまでは（原則として）そのパターンが持続されるぞ。

フラットパターンになると、下段左の表のような出現確率にしたがって落

下ジェムが落ちてくる。各色が等確率で、ノーマルジェムがクラッシュジェムよりもわずかにたくさん出るわけだ。

かたよりパターンになると、ますゞの色にかたよるかがランダム（各色等確率）で決定。その2色のジェムのみ、ノーマルジェムの出現確率が増加し、クラッシュジェムの出現確率は減少する。下段中央の表は、仮に赤と緑にかたよった場合の数値。

ただし、どちらのパターンでも、ラウンド開始から8組目の落下ジェムまでは、中心ジェムに限ってノーマルジェムしか出ない（え、赤と青にかたよる特殊な出現確率がもちいられる（上段左表）。

また、フィールドにあるジェムの個数が55個以上になる（9段分を超過する）と、一時的にクラッシュジェムの出現確率が増加するピンチパターンに移行する（下段右表）。落下ジェムの出現順番は1P・2Pとも同じなので、落下ジェムの手数が進んでいる（多く落としている）側がピンチになって出現確率がこのパターンに移行すると、もう一方の側は落下ジェムの手数が追いついたときにクラッシュジェム増加の影響を受けるわけだ。ピンチの状態を脱して、フィールド上のジェム個数が

▼ピンチ状態になると、クラッシュジェムがたくさん出現する。うまく活用すること



54個以下になれば、もとのパターンにもどる。

基本部分ではこのような法則になっているけれど、特別措置として、同じ色のジェムが一定個数登場すると、その色のクラッシュジェムがかなり出るようになっている。1P・2Pそれぞれが、赤・緑・青・黄の4つのカウンターを持っていて（スタート時にはランダムで0~3に設定されている）、その色のノーマル&クラッシュジェムが出現すると1増加する。このカウンターが12になると、強制的にクラッシュジェムが登場するようになっているのだ。逆に言うと、同色ジェムが少なくとも12個出現すれば、かなりその色のクラッシュジェムが落ちてくるということになる。

レインボージェムは落下ジェム25組ごとに、公転ジェムの位置に出現する。

### 9手目までの中心ジェムパターン

ノーマルジェム	赤	10 / 32
	緑	6 / 32
	青	10 / 32
	黄	6 / 32

赤と青が極端に高確率になっている。パワージェム化を狙っていこう。

### フラットパターン

ノーマルジェム	赤	9 / 64
	緑	9 / 64
	青	9 / 64
	黄	9 / 64
クラッシュジェム	赤	7 / 64
	緑	7 / 64
	青	7 / 64
	黄	7 / 64

ノーマルジェムとクラッシュジェムがほぼ同じ割合で、連鎖に向いているパターン。

### かたよりパターン

ノーマルジェム	赤	12 / 64
	緑	12 / 64
	青	7 / 64
	黄	7 / 64
クラッシュジェム	赤	6 / 64
	緑	6 / 64
	青	7 / 64
	黄	7 / 64

かたよらなかつた色はノーマルとクラッシュが等確率に。パワージェム向き。

### ピンチパターン

ノーマルジェム	赤	7 / 64
	緑	7 / 64
	青	7 / 64
	黄	7 / 64
クラッシュジェム	赤	9 / 64
	緑	9 / 64
	青	9 / 64
	黄	9 / 64

ちょうどフラットパターンと逆になっている。こまかい連鎖が狙いやさしい。

## △ジェムの落下スピード

対2P戦で落下ジェムが落ちるスピードは、そのラウンドでの落下ジェムの出現組数、開始前に選択したハンディキャップの数値（ハンディセレクトがなかった場合は3を使用）、テストモードで設定されたゲームスピード、の3項目により決定する。1段分落ちるのにかかる時間を「落下ジェムの出現数による速度」表として下にまとめた。なお対CPU戦での落下ジェムが落ちるスピードには、ゲームスピードの設定のみが関係し（難易度、レベル、ステージの影響は受けない）、対2P戦でのハンディキャップ「3」の数値が適用される。ちなみに右の「時間経過による速度」表は、製品版では削除されてしまった幻の設定だ。

また、落下ジェムが出現してから落下をはじめるまでにタイムラグが設定されているが、この時間もハンディキャップとゲームスピードによって決まる。右上の表を参照してほしい。

### 落下ジェムが落下しはじめるまでの時間

ゲーム スピード	ハンディキャップ				
	1	2	3	4	5
1	20	18	16	14	12
2	18	16	14	12	10
3	16	14	12	10	10
4	14	12	10	10	10

\* 単位：1/60秒

### 時間経過による速度(製品版では採用されなかった設定)

ラウンド開始からの時間	落下スピード
0～120秒(0～2分)	修正なし(ハンディキャップの数値のまま)
121～240秒(2～4分)	ハンディキャップ「4」のスピードに修正
241秒～(4分～)	ハンディキャップ「5」のスピードに修正

### 落下ジェムの出現数による速度

ゲームスピード「1」					
落下ジェム 組数	ハンディキャップ				
	1	2	3	4	5
0～80組	144	112	80	16	2
81～160組	128	96	64	16	2
以降80組ごとに	(-16)	(-16)	(-16)	(±0)	(±0)

ゲームスピード「2」					
落下ジェム 組数	ハンディキャップ				
	1	2	3	4	5
0～80組	128	96	64	16	2
81～160組	112	80	48	16	2
以降80組ごとに	(-16)	(-16)	(-16)	(±0)	(±0)

### ゲームスピード「3」

落下ジェム 組数	ハンディキャップ				
	1	2	3	4	5
0～80組	112	80	48	16	2
81～160組	96	64	32	16	2
以降80組ごとに	(-16)	(-16)	(-16)	(±0)	(±0)

### ゲームスピード「4」

落下ジェム 組数	ハンディキャップ				
	1	2	3	4	5
0～80組	96	64	32	16	2
81～160組	80	48	16	16	2
以降80組ごとに	(-16)	(-16)	(±0)	(±0)	(±0)

\* 単位：1/60秒(1段落下時間)。ハンディキャップ5で、1組目が最初の1段を落す時間は16になる。減少後0になる場合は16に固定。

## □各種時間

最後に、ゲーム中のさまざまな処理にかかる時間を解説しておこう。

まずはレバーを高速落として。高速落では、レバーを入れづければ倍の速度になるのだ。「高速落無効時間」は、落下ジェムが出現した瞬間にある、レバーを入れても高速落しない時間のこと。

確定では「接地→確定時間」に注目。接地してからレバーを入れていても、確定までの時間は変化しないのだ。「NEXTジェム出現までの猶予時間」は、ジェムが確定（落下ジェムだけでなく、ちぎって落としたジェムや連鎖によって落ちたジェムが固定するのも確定という）してから、つぎの落下ジェムが出現するまでの時間。

特殊落での「自然落速度」は、ちぎったあとの落下や、連鎖後に上に乗っていたジェムの落下時に適用される。連鎖後の落下では、ジェムが継に積まれていると、下にあるジェムから順番に(60分の4秒間隔)落下する。

回転の項を見ると、通常の回転よりもタテ回転のほうが速くなっている。

最後はジェムの消滅について。ノーマルジェム1個が消えるのにかかる時間が「ジェム消滅時間」。同色ジェムがつながっている場合（パワージェム化しても同様）は、前のジェムが消えはじめてから「ジェム消滅伝染時間」たつと、隣のジェム（上下左右方向のみで斜めはダメ）が消滅を開始するのだ。カウンタージェムが巻き込まれる場合はこれが無視されて、隣のノーマルジェムが消えはじめるのと同時に消滅はじめる。パワージェム化やカウンタージェムの数値減少（1→0以外）は「確定から消滅開始までの時間」内に処理される。カウンタージェムが1→0になり変身するとときは60分の32秒かかり、直後にパワージェム化や消滅がはじまる。★のついたものは、すべてのジェムが確定した瞬間から計測されるので注意しよう。

### 高速落下

$$\text{高速落下速度} = \begin{cases} 2/60\text{秒} \\ (\text{レバー入り10/60秒未満}) \\ 1/60\text{秒} \\ (\text{レバー入り10/60秒以上}) \end{cases}$$

### 確定

$$\text{ジェムの接地}\rightarrow\text{確定時間} = 16/60\text{秒}$$

(レバー入力関係なし)

$$* \text{NEXTジェム出現までの} \\ \text{猶予時間} = 16/60\text{秒}$$

### 特殊落下

$$\text{カウンタージェム落下速度} = 3/60\text{秒}$$

(1段につき)

$$\text{自然落下速度} = 1/60\text{秒}$$

(1段につき)

### 回転

$$1/4\text{回転の時間} = 8/60\text{秒}$$

$$\text{タテ回転の時間} = 6/60\text{秒}$$

### 消滅

$$\text{ジェム消滅時間} = 48/60\text{秒}$$

$$\text{ジェム消滅伝染時間} = 6/60\text{秒}$$

(カウンタージェムは0秒)

$$* \text{確定から消滅開始} \\ \text{までの時間} = 8/60\text{秒}$$

# 声優の部屋

「スバル」に登場している各キャラクターのボイスを担当した声優さんを紹介しよう（敬称略、アイウエオ順）。※A……アニメ/C……CDドラマ/G……ゲーム  
ファンレターの宛先：（株）アーツビジョン  
〒151 東京都渋谷区代々木1-14-11 メゾンフルーリ1F

あら き か え

## 荒木 香恵 (フェリシア、レイレイ、ナレーション)



11月6日生まれ  
大阪府出身 血液型：A  
身長：150cm  
代表出演作：A／ふしぎ遊戯（美朱）、美少女戦士セーラームーンセーラースターズ（ちびうさ）、新機動戦記ガンダムW（ヒルデ）

いわ なが てつ や

## 岩永 哲哉 (ケン、ドノヴァン)



6月24日生まれ  
東京都出身 血液型：A  
身長：169cm  
代表出演作：A／神秘の世界エルハザード（誠）、新世纪エヴァンゲリオン（ケンスケ）、G／サイバーポツツ（バオ）

ささ もと ゆう こ

## 笹本 優子 (さくら)



1月30日生まれ  
千葉県出身 血液型：A  
身長：148cm  
代表出演作：A／ピット・ザ・キューピッド（ラム）、G／スリップストリーム（シンディ）、D&D® シャドーオーバー ミスター（エルフ）

じん ぐう じ や よい

## 神宮司 弥生 (モリガン、デビロット)



12月8日生まれ  
兵庫県出身 血液型：A  
身長：160cm  
代表出演作：G/D&D® シャドーオーバー ミスター（シーフ）、プリンセスマーカー ゆめみる妖精（クールポウ、メティーナ）

にし むら とも みち

## 西村 知道 (ゴウキ)



6月2日生まれ  
千葉県出身 血液型：A  
身長：169cm  
代表出演作：A／幽☆遊☆白書（ナレーション）、魔神英雄伝ワタル（シバラク）、スラムダンク（安西）、無責任艦長タイラー（フジ）

ほ し そ う いち ろう

## 保志 総一朗 (リュウ)



5月30日生まれ  
福島県出身 血液型：B  
身長：162cm  
代表出演作：A／ピット・ザ・キューピッド（モデム）、C／ファイアーエムブレム（ゴードン）、やってらんねエゼイ（裕也）

ほそ い おさむ

## 細井 治 (ダン)



9月22日生まれ  
埼玉県出身 血液型：O  
身長：198cm  
代表出演作：G／初恋物語（寅也）、サイバーポツツ（サンタナ）、PONYビデオ／セガビデオマガジン（ナレーション）

みや むら ゆう こ

## 宮村 優子 (チュンリー)



12月4日生まれ  
兵庫県出身 血液型：O  
身長：158cm  
代表出演作：A／新世纪エヴァンゲリオン（アスカ）、愛天使伝説ウェディングビーチ（ひなぎく）、VS騎士ラムネ＆炎（バフェ）

出現法則を完全解説！

# VOICE COLLECTION

本ゲームでは、じつにたくさんのボイスが使用されている。連鎖時や勝利時などのボイス出現法則とあわせて、すべてを掲載しよう。

## 〈連鎖ボイスの出現法則〉

各キャラクターには、8種類の組み合わせテーブルが用意されている。ゲームをはじめると、1P側・2P側それぞれがテーブルに設定される。ジェムを破壊すると、そのテーブル内のボイスが放出され、テーブルはつなぎで移行する（Bのつなぎは1にもどる）。ラウンドが進む、対戦相手が変わる、乱入される、コンティニューして使用キャラを変えたなどに関係なく、この移行は継承される。たとえば、CPU（2P）側のテーブルが5のときにリュウで乱入してジェムを喰らうと「どうした？」と出力されるわけだ。通常、ボイスは1連鎖目から出力されるが、ピンチフィットワークのときは2連鎖目以降でしか出力されない。7連鎖以降は6連鎖目と同じボイスが使用される。

特殊な状態として、レインボージムで消した場合は、1連鎖目のボイスが出力されず、テーブルの移行もない（同時にクラッシュジェムで壊したり、2連鎖以上した場合はボイスが出て、テーブルも移行する）。また、ボイスの優先順位（→71ページ）によって、ジェムを消したときに連鎖以外のボイスが出た場合も、テーブルは移行しない。ただし、ピンチフィットワーク時に1連鎖目のボイスがカットされた場合はテーブル移行が行なわれる。

## 〈勝ち、負け、ダメージ小、ダメージ大ボイスの出現法則〉

この4つは、各キャラ1種類以上ずつ用意されており、それぞれのセリフが特定の確率で使用されるようになっている（1種類しかない場合は、かならずそれが使用される）。ドノヴァンには勝ちポーズが2種類あるが、ボイスはそれとは無関係に決まる（あくまでここに表示した確率で決まる）。ダンには勝ちポーズが5種類あり、使用されるボイスはポーズに影響される。

## 〈必殺技ボイスの出現法則〉

それぞれの技ごとに固定化されているので、同じ技を出せばボイスは毎回同じになる。

## 〈挑発ボイスの出現法則〉

各キャラとも数種類用意されており、それぞれ規定の確率によって出現する。挑発ポーズが複数あるキャラもいるが、ボイスはポーズとは無関係（あくまでここに表記した確率で決まる）。

## ナレーション

ボイス	内容
CAPCOM	カブコン・ロゴ画面
スーパーバズルファイターⅡX	国内版タイトル画面
スーパーバズルファイターⅡTURBO	海外版タイトル画面
MOOE SELECT	モード・セレクト画面
1人で遊ぶ！	対CPU戦選択時
2人で対戦！	1クレジット2P対戦選択時
LEVEL SELECT	レベル・セレクト画面
いーじーっ！	レベルEASY選択時
のーまるっ！	レベルNORMAL選択時
のーどっ！	レベルHARO選択時
PLAYER SELECT	プレイヤー・セレクト画面
〈キャラクター名コール〉	キャラクター決定時
READY？	試合開始前（1本勝負設定時）
FIGHT！	試合開始の合図
K.D.！	試合終了時
YOU WIN	プレイヤー勝利時
YOU LOSE	プレイヤー敗北時
ROUND 1	各ラウンド名（試合開始前）
ROUND 2	〃
ROUND 3	〃
ROUND 4	〃
ROUND 5	〃
CONTINUE？	コンティニュー画面
0.1.2.3.4.5.6.7.8.9	〃
GAME OVER	ゲーム・オーバー画面
VS	未使用
みんなありがとう。また遊んでね！	エンディング用（全キャラ）

\*キャラクター名コール……リュウ、ケン、チュンリー、さくら、モリガン、フェリシア、レイレイ、ドノヴァン、ゴウキ、デビロッド、ダン、ヒシェンコー（海外版のみ）、アクマ（海外版のみ）

## ★ リュウ

### 勝ちボイス

ボイス	確率
なかなかやるな	—

### 負けボイス

ボイス	確率
くう…	1/2
まだまだか…	1/2

### ダメージ小ボイス

ボイス	確率
くっ	—

### ダメージ大ボイス

ボイス	確率
ぐあっ	—

### 挑発ボイス

ボイス	確率
ふんっ	3/8
よしつ	3/8
いくそっ	2/8

### 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO	波動拳	はどうけん
LV1	ファイター波動拳	
LV2		
LV3~4	真空波動拳	しんくうはどうけん

### そのほか

ボイス	内容
いくぞっ	登場
ギョッ!?	デモ

## 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	そらっ	かかってこい	そらっ	うってこい	どうした?	ようし	どうだ	いい感じだ
2	ようし	気合いを入れろ	どうした?	どうした?	うってこい	いい感じだ	そらっ	うってこい
3	いい感じだ	それでは勝てないぞ	気合いを入れろ	そらっ	それでは勝てないぞ	つかめてきた	ようし	どうした?
4	どうした?	どうした?	うってこい	かかってこい	気合いを入れろ	思いどおりだ	なかなかだ	かかってこい
5	本気を見せてくれ	本気を見せてくれ	かかってこい	ようし	どうだ	見切った	思いどおりだ	気合いを入れろ
6	それでは勝てないぞ	そらっ	本気を見せてくれ	なかなかだ	本気を見せてくれ	どうだ	見切った	それでは勝てないぞ

## ★ ケン

### 勝ちボイス

ボイス	確率
やったぜ!	1/2
こんなもんだぜ	1/2

### 負けボイス

ボイス	確率
油断しちまったぜ	1/2
俺としたことが…	1/2

### ダメージ小ボイス

ボイス	確率
ぬうっ	—

### ダメージ大ボイス

ボイス	確率
ぐあっ	—

### 跳発ボイス

ボイス	確率
どうしたい?	1/2
かかってきな	1/2

### 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO	波動拳	はどうけん
LV1	昇龍拳	しょうりゅうけん
LV2	ファイバー昇龍拳	—
LV3~4	昇龍裂破	いくぜ! ショウリョウラップ

### そのほか

ボイス	内容
いっくぜ	登場

## 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	いっくぜ	ほらよっ	それっ	さあて	遠慮するなよ	どうだい?	どうした どうした	軽い軽い
2	それっ	こいつで	どうだい?	始めるか	実力の差さ	ほらよっ	こんな もんだぜ	遠慮するなよ
3	実力の差さ	仕上げだ	軽い軽い	こんな もんだぜ	やったぜ!	こんな もんだぜ	やったぜ!	やったぜ!
4	どうした どうした	軽い軽い	こんな もんだぜ	遠慮するなよ	いっくぜ	さあて	こいつで	さあて
5	遠慮するなよ	実力の差さ	どうした どうした	かかってきな	ほらよっ	遠慮するなよ	どうだい?	こいつで
6	かかってきな	どうした どうした	遠慮するなよ	実力の差さ	読みが甘いぜ	かかってきな	遠慮するなよ	仕上げだ

# ★ チュンリー

## 勝ちボイス

ボイス	確率
やったね	1/4
楽勝ね	1/4
決まったかしら	1/4
私が一番ね	1/4

## 負けボイス

ボイス	確率
ぐっすん	1/4
もう～つ	1/4
いじめちゃいやつ！	2/4

## 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	やったね	それっ	これはどう？	これで	見て見て	いくわよ	ダメダメ	いくわよ
2	これはどう？	まだいける？	決まったかしら	遠慮なく	私が一番ね	これはどう？	相手にならないわ	見て見て
3	まだいける？	いくわよっ	楽勝ね	とどめよ	相手にならないわ	ダメダメ	まだいける？	頭脳の勝利ね
4	決まったかしら	決まりね	見て見て	決まったかしら	頭脳の勝利ね	相手にならないわ	これで	楽勝ね
5	遠慮なく	これで	これで	やったね	これで	私が一番ね	遠慮なく	相手にならないわ
6	とどめよ	とどめよ	私が一番ね	また今度ね	決まりね	また今度ね	とどめよ	ゴメンね

# ★ さくら

## 勝ちボイス

ボイス	確率
ダーツ	1/4
わ～い！	1/4
やったあ	1/4
最高～つ！	1/4

## 負けボイス

ボイス	確率
もうダメだ～	2/4
ショック～	1/4
ダメが～	1/4

## ダメージ小ボイス

ボイス	確率
ぐっすん	1/2
うっ	1/2

## ダメージ大ボイス

ボイス	確率
あっ	—

## 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		やっ!!やっ!!
LV1	百裂脚	やっ!!やっ!!やっ!!
LV2		やっ!!やっ!!やっ!!やっ!!
LV3~4	気功掌	はあーつ きこうしょう

## そのほか

ボイス	内容
いくわよ やっ!!やっ!!	登場
ゴメンね	デモ
ん！	デモ
とどめね	未使用

## ダメージ小ボイス

ボイス	確率
あちゃっ	—

## ダメージ大ボイス

ボイス	確率
あっ	—

## 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		
LV1	波動拳	はど～けん
LV2		
LV3~4	真空波動拳	しんくうはどうけん

## そのほか

ボイス	内容
よっ…と	登場
あっ！ そっか！	デモ
しっかりしろっ！	未使用
えいっ	未使用

## 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	それつ	いくよつ	さあて	せえのつ	やつたあ	頭の差だよね	まつ当然かな	それつ
2	やるじゃん	せえのつ	いくよつ	いけえ	頭の差だよね	遠慮しないよ	余裕だよ	まつ当然かな
3	遠慮しないよ	こんなとこだね	やりすぎかなあ	大量一つ	まつ当然かな	いくよつ	こんなとこだね	余裕だよ
4	まつ当然かな	余裕だよ	頭の差だよね	遠慮しないよ	えっもっと?	それつ	えっもっと?	さあて
5	こんなとこだね	さあて	こんなとこだね	頭の差だよね	遠慮しないよ	やつたあ	やるじゃん	いくよつ
6	最高～っ!	遠慮しないよ	人生バラ色つ	ダーツ	大量一つ	人生バラ色つ	いけえ	大量一つ

## ★ モリガン

### 勝ちボイス

ボイス	確率
今のは練習?	1/4
楽しかったわ	1/4
また遊んであげるわ	1/4
また出直しといで	1/4

### 負けボイス

ボイス	確率
もうダメエッ	1/2
あああーつ	1/2

### ダメージ小ボイス

ボイス	確率
あっつ	1/2
うつ	1/2

### ダメージ大ボイス

ボイス	確率
いやつ	—
挑発ボイス	
ボイス	確率
どうキレイでしょ?	3/8
フフフ	3/8
相手にならないわ	2/8

### 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		
LV1	シャドウブレイド	シャドウブレイド
LV2		
LV3~4	ESシャドウブレイド	

### そのほか

ボイス	内容
覚悟はイイ?	登場
ゴメンね	デモ
よゆうス	デモ

## 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	どうしたの?	あははつ	頭悪い子ね	これはいかが?	覚悟はイイ?	油断大敵ね	容赦しないわ	落ちろ~!!
2	見かけだおしね	油断大敵ね	今のは練習?	気分いいわ	容赦しないわ	覚悟はイイ?	これはいかが?	楽しかったわ
3	あははつ	気分いいわ	あははつ	今夜は最高!	頭悪い子ね	落ちろ~!!	これでトドメ!	あははつ
4	これでトドメ!	今夜は最高!	また出直しといで	よゆうス	落ちろ~!!	これでトドメ!	よゆうス	よゆうス
5	相手にならないわ	頭悪い子ね	また遊んであげるわ	どうしたの?	今夜は最高!	見かけだおしね	楽しかったわ	覚悟はイイ?
6	ゴメンね	これでトドメ!	今夜は最高!	ゴメンね	楽しかったわ	また遊んであげるわ	ゴメンね	また出直しといで

# ★ フェリシア

## 勝ちボイス

ボイス	確率
おやすみ～	1/2
静かになったニャ～	1/2

## 負けボイス

ボイス	確率
ダメだあ～	1/2
負けちゃったあ	1/2

## ダメージ小ボイス

ボイス	確率
あつ	1/2
いやん	1/2

## ダメージ大ボイス

ボイス	確率
いたたあ～い	—

## 挑発ボイス

ボイス	確率
やーい	2/8
やったあ	1/8
こっちこっち	1/8
とうっ	1/8
えいっ	2/8
ていっ	1/8

## 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		
LV1	サンドスマッシュ	やつ！
LV2		
LV3	ESサンドスマッシュ	
LV4	ブリーズヘルプマー	キヤー みんなありがとう

## そのほか

ボイス	内容
ふあああ～	登場
ニアアアア…	デモ
わーい	未使用

# 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	それっ	やりい	いくぞおつ	ヤッホー	いくぞおつ	それっ	ヤッホー	いくぞおつ
2	いくぞおつ	それっ	もう一擊ッ	はい プレゼント	感激い～	もう一撃ッ	ドカンと いっぱい	最強だもん
3	もう一撃ッ	ブロード ウェイの	やりい	もう一撃ッ	ドカンと いっぱい	はい プレゼント	壊したゾ～	負けない もん
4	ヤッホー	スターだ もんね	ドカンと いっぱい	ドカンと いっぱい	それっ	ブロード ウェイの	もう一撃ッ	はい プレゼント
5	感激い～	感激い～	壊したゾ～	壊したゾ～	壊したゾ～	スターだ もんね	やりい	ブロード ウェイの
6	最強だもん	負けない もん	ヤッホー	終わった かな？	はい プレゼント	ヤッホー	終わった かな？	スターだ もんね

# ★ レイレイ

## 勝ちボイス

ボイス	確率
というワケでアタシの勝ち	1/4
ヤッターってのもナンだしー	1/4
ツアイチェン	1/4
シェイシェイ	1/4

## 負けボイス

ボイス	確率
あちゃ～	1/2
ツアイチーン	1/2

## ダメージ小ボイス

ボイス	確率
え～っ	2/4
ぐずっ	1/4
いやん	1/4

## ダメージ大ボイス

ボイス	確率
さやああ～	—
さあて…と	3/8
どうしたもんかな？	2/8
ふふ～ん	3/8

## 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		
LV1	地雷刀	ハッ！
LV2		
LV3~4	天雷破	アイヤー

## そのほか

ボイス	内容
イヤ～ッ	登場、デモ
むぎう～っ	デモ
怒ってるぅ	未使用

### 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	まあ とりあえず	というわけで	ハイナッ	シェイシェイ	無理せずに	まあ とりあえず	まず手始め	調子良いアル
2	こーんな ふうに	まず手始め	ソイヤッ	ツァイчен	まず手始め	無理せずに	無理せずに	というわけで
3	しちゃっ たりして	ハイナッ	調子良いアル	ヤッターての もナンだしー	調子良いアル	こーんな ふうに	こーんな ふうに	中国四千年の
4	ねえ おどろいた?	ソイヤッ	やりすぎ アルか?	調子良いアル	というわけで	ハイナッ	しちゃっ たりして	秘伝
5	調子良いアル	アチョー	もうおしまい アルよ	というわけで	中国四千年の	ソイヤッ	やりすぎ アルか?	歴史の
6	もうおしまい アルよ	やりすぎ アルか?	ツァイчен	もうおしまい アルよ	勝利アルね	ねえ おどろいた?	ねえ おどろいた?	勝利アルね

## ★ ドノヴァン

### 勝ちボイス

ボイス	内容
間に帰れ	1/2
容赦など…ない	1/2

### 負けボイス

ボイス	内容
…無念	1/2
ここまでか	1/2

### ダメージ小ボイス

ボイス	内容
ぐうっ	——

### ダメージ大ボイス

ボイス	内容
おうわあ	——

### 挑発ボイス

ボイス	内容
こいっ!	1/2
はあっ!	1/2

### 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO		ふんっ! ふんっ!
LV1	ソードグラップル	ふんっ! ふんっ! ふんっ!
LV2		あんっ! あんっ! あんっ!
LV3~4	プレスオフテス	くらえっ!

### そのほか

ボイス	内容
斬り捨てるのみ	豊場
う~ん	デモ
ふんっ	未使用

### 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	どうした?	どうだ	そらっ	よーし	これからだ	はあっ!	ゆくぞ	ゆくぞ
2	これからだ	これが引導だ	くらえっ!	そらっ	どうした?	受け取れ	忌まわしき ものよ	くらえっ!
3	受け取れ	それで	忌まわしき ものよ	どうした?	こいっ!	運命だ	受け取れ	忌まわしき ものよ
4	忌まわしき ものよ	おわりか	ムダな	それで	忌まわしき ものよ	それで	裁きだ	運命だ
5	これが引導だ	忌まわしき ものよ	あがきだ	おわりか	斬り捨てる のみ	おわりか	おわりだ	ムダな
6	はあっ!	裁きだ	間に帰れ	くらえっ!	おわりだ	間に帰れ	容赦などない	あがきだ

# ★ ゴウキ

## 勝ちボイス

ボイス	確率
笑止！	—

## 負けボイス

ボイス	確率
ぐわわ～っ	—

## ダメージ小ボイス

ボイス	確率
ぐはっ	—

## ダメージ大ボイス

ボイス	確率
ぐおあはっ	—

## 挑発ボイス

ボイス	確率
ぬんっ	1/2
ふんっ	1/2

## 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO	豪波動拳	—
LV1	灼熱波動拳	ぬんっ
LV2	—	—
LV3~4	滅殺豪波動	めっさつ むんっ

## そのほか

ボイス	内容
ぬ～ん	登場

## 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	ふんっ	ぬん	ぬん	ふんっ	ふんっ	ぬん	ぬん	ふんっ
2	ぬん	ふんっ	ぬん	ふんっ	ぬん	ふんっ	ぬん	ぬん
3	ぬん	ぬん	ふんっ	ぬん	ふんっ	ふんっ	ふんっ	ぬん
4	ぬーん							
5	滅殺							
6	ぬーん	ふんっ	ぬん	ぬーん	ぬーん	ぬん	ぬーん	ふんっ

# ★ デビロット

## 勝ちボイス

ボイス	確率
あ～ん ガウェインさまあ～ん	—

## 負けボイス

ボイス	確率
最低ぢゃ	2/4
ゲホッ	1/4
ケホッ	1/4

## ダメージ小ボイス

ボイス	確率
うにゃ	—

## ダメージ大ボイス

ボイス	確率
きゃっはっ	2/4
にゃっ	1/4
あ、あぶないではないか	1/4

## 挑発ボイス

ボイス	確率
ガウェイン パ～ンチ！	3/8
おしおきぢゃ	3/8
食らうがよいわ	2/8

## 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO	—	—
LV1	スーパーB・斧	やるのぢゃ～！
LV2	—	—
LV3~4	スーパーB・レーザー	いけー！

## そのほか

ボイス	内容
遊んでやるぞよ	登場

## 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1.	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	ほっぽっぽつ	どうぢゃ	ゆくのぢゃ	しめしめ	死刑ぢゃ	どうぢゃ	ゆくのぢゃ	しめしめ
2	よいぞよいぞ	愚民ども	世界征服ぢゃ	ほっぽっぽつ	ひざまづくのぢゃ	調子こくでないわ	しめしめ	どうぢゃ
3	苦しゅうない	ひざまづくのぢゃ	終わりぢゃ	苦しゅうない	皆殺しちゃ	皆殺しちゃ	愚かよのう	食らうがよいわ
4	愚民ども	よいぞよいぞ	出直してくるかや	よいぞよいぞ	愚民ども	終わりぢゃ	よいぞよいぞ	愚民ども
5	調子こくでないわ	苦しゅうない	ほっぽっぽつ	未熟じゃのう	調子こくでないわ	世界征服ぢゃ	出直してくるかや	苦しゅうない
6	皆殺しちゃ	出直してくるかや	修行が足りんのう	出直してくるかや	ほっぽっぽつ	ほっぽっぽつ	調子こくでないわ	ひざまづくのぢゃ

## ★ダン

### 勝ちボイス

ボース(出費率)	ボイス	確率
泣き挑発 (2／8)	オヤジーツ オレ…やったよ…オレ	1／2 1／2
よゆうラップ (1／8)	よゆ~ラップ よゆうラップ	1／2 1／2
駄わりつきよみうっ (3／8)	やたー ゴメン サイキョーッ やったー ゴメン よゆうラップ	1／2 1／2
駄がりつきよみうっ (1／8)	ウルトラやったぜオヤジーツ	——
駄がりつきよみうっ (1／8)	これぞ！サイキヨー流うー	——

### 負けボイス

ボイス	確率
もう…ダメッス	1／2
負けたッス	1／2

### 連鎖ボイス・テーブル

連鎖数	テーブル1	テーブル2	テーブル3	テーブル4	テーブル5	テーブル6	テーブル7	テーブル8
1	サイキョーツ	うるあ～ツ	よっしゃあ	よっしゃあ	どしたどした	ざけんな	こいよオラ	楽勝ッ
2	こいよオラ	どしたどした	こいよオラ	ざけんな	楽勝ッ	うるあ～ツ	どしたどした	よっしゃあ
3	楽勝ッ	ざけんな	どしたどした	どしたどした	サイキョーツ	こいよオラ	よっしゃあ	うるあ～ツ
4	どしたどした	楽勝ッ	ざけんな	楽勝ッ	ざけんな	どしたどした	うるあ～ツ	こいよオラ
5	ざけんな	サイキョーツ	うるあ～ツ	こいよオラ	うるあ～ツ	サイキョーツ	ざけんな	どしたどした
8	うるあ～ツ	よっしゃあ	楽勝ッ	よゆうラップ	こいよオラ	よっしゃあ	よゆうラップ	よゆうラップ

### ダメージ小ボイス

ボイス	確率
めげないッス	1／2
くじけないッス	1／2

### ダメージ大ボイス

ボイス	確率
だひょーん	——

### 挑発ボイス

ボイス	確率
こいよオラ	1／4
うるあ～ツ	1／4
ざけんな	1／4
よっしゃあ	1／4

### 必殺技ボイス

レベル	技名	ボイス
LVO	ジャンプ挑発	ヒャッホー
LV1	脱ぎ挑発	どしたどした
LV2	巨乳つきジャンプ挑発	ヒャホヒャッホー
LV3~4	挑発伝説	こいよオラ どしたどした ウルトラやったぜ よゆうラップ

### そのほか

ボイス	内容
ヒャッホー	登場
やっ…たば オヤジーツ	ファイナルステージ演出
ウルトラやったぜオヤジーツ	ファイナルステージ演出
負けたッス	ファイナルステージ演出
やったぜ	未使用

# メッセージ Library

ゲーム中に表示される各種メッセージを紹介しよう。いつもどおり英語バージョンのメッセージも併記してあるぞ。

## ルール説明メッセージ

オープニングで流れる「サイキヨー流バズル道場」のメッセージだ。指南役はダン。残念ながら「おやじ～！」は英語に訳されていないようだ。

### 〈基本操作について〉

何もしらねえ　おめえ達にオレがルールを説明してやるぜ！

*My job is to train puzzle fighters !*

まずは基本操作からだ！

*Now, pay attention !*

落下ジェムはなあ……

*Move the falling gems by.....*

レバーで左右移動だ！

*pushing the joystick left or right !*

ボタンで回転もするぜッ！

*You can also rotate the gems with the buttons !*

左ボタンで左回転

*Use the left button for counter-clockwise rotation,*

右ボタンで右回転だ！

*the right button for clockwise rotation.*

レバー下で早く落とせるぜッ！

*If you want the gems to drop fast, hold the joystick down !*

わかったか！

*Got it !*

落口下が詰まると負けになっちまうぜッ！

*You lose if your field is filled to the top with gems.*

気をつけろ！

*So be careful !*

### 〈ジェムの消し条件について〉

次はジェムの壊し方を説明するぜッ！

*Next, I'll explain how to destroy the gems.*

ノーマルジェムにだな……

*Put a normal gem and.....*

同じ色のクラッシュジェムをくっつけると……  
*a crash gem of the same color together.....*

ブッ壊せるぜッ！

*and they'll be destroyed !*

くっつき合ったノーマルジェムなら……

*If 2 or more normal gems are put together.....*

まとめて　ブッ壊せる！

*they can be destroyed at once !*

フツーにジェムを壊すよりグッと強力だ！

*It's more powerful than destroying them separately !*

ヒャッホーッ

*Yeahhhh !*

同じ色なら、クラッシュジェム同士でも……

*Put 2 or more crash gems of a color together and.....*

ブッ壊せるぜッ！

*they'll be destroyed !*

おぼえとけ！

*Remember that !*

### 〈パワージェムについて〉

次はパワージェムの作り方だ！

*Next, I'll show you how to make a power gem !*

みんなついてこい！

*Pay close attention !*

同じ色のノーマルジェムを四角にくっつけると……

*Form normal gems of the same color into a square shape and.....*

ノーマルジェムが変身して、パワージェムになるぜッ！

*These normal gems will merge into a power gem !  
Yes, I rock !*

パワージェム化すると、壊した時の攻撃力がUPだ！

*The power gem possesses great attacking power !*

パワージェムは、いくらでも大きくなるぜッ！

*You can make the power gem as big as you want !*

好きなだけ大きくて、同じ色のクラッシュジェムをくっつければ……

*Build it up to be huge and place a same color crash gem and.....*

一撃破壊だぜッ！

*you can destroy it at once !*

すごいぜッ！　おやじ～！

*This is great !*

パワージェムを連鎖させれば……

*If you can destroy several power gems in a chain reaction.....*

さらに超強力だ！

*it's super powerful !*

オラ　オラ！

*Right on !*

### 〈カウンタージェムについて〉

まだまだあるゼッ！ 次はカウンタージェムの説明だ！  
More to learn ! Next I'll explain about the counter  
gems !

このどっさり降ってきたのが、カウンタージェムだ！  
These are the counter gems ! Use them to attack !

ジェムを壊せば、これで相手を攻撃できるゼッ！  
Destroy your gems and you will send counter gems to  
the opponent !

カウンタージェムはだな……  
A counter gem is……

そばでジェムが壊されると、いっしょに壊れちまうんだが  
……  
destroyed if a gem next to it is destroyed.

落下ジェムを落としてやれば、中のカウンターが減って  
……  
The number counts down every round that you drop  
a gem……

カウンターが0になると  
and when it reaches 0,

ノーマルジェムに変身だ！  
it changes to a normal gem !

ノーマルジェムに変身した時  
If the counter gems form a square when they change  
……

四角になってれば、パワージェムになるゼッ！  
they will turn into a power gem !

こうなりや、一気に反撃だ！

Now you can make a comeback !

オラ オラ！

All right !

### 〈レインボージェムについて〉

最後はレインボージェムを説明してやる  
Let's just move on.

よくききやがれ！  
Now I'll teach you about the super gems.  
この7色に光ってるのがレインボージェムだ  
This shining gem is the super gem.

こいつをくっつけりやあ  
Drop this on……  
a gem of the color you wish to be destroyed and……

同じ色の全てのジェムをブツ壊せるゼッ！  
all the gems of the same color will be destroyed !

うまく使ってピンチを切り抜けろ！  
Use this wisely to get out of trouble !

これで終わりだ  
Oh well. That's the end.

せいぜい練習してくれよな！  
Good luck !

## セレクト&エンディング・メッセージ

ロケテスト版のエンディングは、製品版のE A S Yレベルのエンディングと同じデモ（ダンが出てきてよゆうス）に、下記の文章が表示されていた。

### 〈モード・セレクト用メッセージ〉

1人でCPUと対戦する  
PLAYER VS. CPU

1クレジットで 2人で対戦して遊べる！  
TWO PLAYERS CAN PLAY HEAD-TO-HEAD  
WITH 1 CREDIT !

### 〈レベル・セレクト用メッセージ〉

初心者安心 イージーコース 3ステージでおしまい  
FOR BEGINNERS 3 STAGES

みんなが遊べる ノーマルコース 全8ステージ  
FOR AVERAGE PLAYERS 8 STAGES

パズルマニア専用 ハードコース 激ムズ難度の全8ス  
テージ  
FOR PUZZLE MANIACS 8 STAGES

### 〈ロケテスト用メッセージ〉

スーパーパズルファイターZX ただいまロケテスト中!  
NOW ON TESTING !

### 〈イージーモード・クリア用メッセージ〉

次はノーマルモードに チャレンジだ！  
TRY NORMAL LEVEL !

# 勝ちメッセージ

勝ちメッセージには、どのキャラに勝っても表示される「共用セリフ」（8種類）と、特定のキャラに勝ったときのみに表示される「各キャラ用セリフ」（各1種類）があり、この2つのセリフが交互に出現するようになっている。共用セリフが出る順番のときには、8種類のうちからランダムで1つが選ばれる。したがって、共用セリフが2回連続して（あいだに各キャラ用セリフの表示順番があるので、正確

には1つおいて）同じ内容になる場合もあるう。共用セリフと各キャラ用セリフのどちらからスタートするかは、ランダムで決定される。対CPU戦での勝利時はもちろん、対CPU戦敗北時の相手側の勝ちメッセージや、対2P戦の決着時に表示されるメッセージも、この法則によって決定されている。なお英語版の場合は、各キャラに4種類ずつ用意されており、そこからランダムで選ばれるようになっている。

## リュウ

### 〈共用セリフ〉

- おまえとはいいライバルになれそうだ
- 楽しい試合だったなまたおれと戻ってくれ!
- 工夫が足りない……おまえもおれも!
- 今度勝つときも……たぶんおれが勝つ!
- 勝負は紙一重だった……さあ、またやろう!
- 惜しかった……力を温存しそうみたいだな……
- おれは……おれより巧いやつに会いたいくらい
- どうした! おまえの本気を見てみろ!

### 〈英語版〉

- You need more training to stand a chance.
- You've fought well. I was honored.
- Don't tell me, you only know how to play fighting games?
- All too easy……You just don't know the biles of the bombs.



## ケン

### 〈共用セリフ〉

- これが、頭の差ってやつさ!
- 勝負には「攻めどき」ってもんがあるんだぜ
- まったく、拍子抜けだな
- わねながら、美しい勝ちっぷりだぜ!
- 勝ちたかったら 相手の動きも見なくっちゃな
- あとといい来やがれよっ!
- おいおい、もう終わりかよ!
- バーディーとは「頭の使い方」がちがうのさ!

\*8にはバーディーの顔が表示される

### 〈英語版〉

- I have proven the difference between us: you just suck.
- You must learn when to defend and when to attack!
- Not only am I disappointed, inside I am laughing at you.
- It was a beautiful victory, if I do say so myself!



### 〈各キャラ用セリフ〉

- |         |                          |
|---------|--------------------------|
| VSリュウ   | :格好をマネしても おれには勝てない!      |
| VSケン    | :危なかった…… 攻めの切れ味、変わってないな! |
| VSチュンリー | :その一直線な攻め—— 両刃の剣だな……     |
| VSさくら   | :氣を失ってるうちに 逃げたほうがいいかな……  |
| VSモリガン  | :あんたの技とあいつの技、どっちが強いかな    |
| VSフェリア  | :ふっ、不思議な格好だな…            |
| VSレイイ   | :なかなかのパワーだ またおれと戻ってくれ    |
| VSドノヴァン | :道具にたよるようなヤツは おれは負けない    |
| VSゴウキ   | :本当に勝ったとは…… 思っていない!      |
| VSデビロット | :なかなかのチームワークだ            |
| VSダン    | :今度勝つときも…… たぶんおれが勝つ!     |

# チュンリー



## 〈共用セリフ〉

- 時間のムダね 何回やっても同じことよ！
- 私、結構こういうの得意なの……
- ゴメンね！ 手加減は苦手なの
- あなたとはキレがちがうのよ
- 『柔よく剣を削す』……といったところかしら
- 頭を使うのは苦手なようね
- あなたとはスピードがちがうわ！
- あなた、タダ者じゃない…… と思わせておいてタダ者ね

## 〈英語版〉

- Why waste my time? You'll just keep losing!
- I'm the strongest puzzle fighter in the world!
- Sorry! But I don't know how to pull punches.
- I'm too smart to fall for your stupid patterns.

## 〈各キャラ用セリフ〉

- VSリュウ : あなたがパズル得意なわけないわよね  
 VSケン : ルックスはいいうだけ オツムがなってないわね  
 VSチュンリー : どう。本物のキックは？ やっぱりがうでしょ？  
 VSさくら : 奇り道しないで帰りなさい 買い食いもダメよ  
 VSモリガン : その高慢な性格…… タダ者じゃないわね  
 VSフェリシア : ちゃんと腰を着なさい タイホするわよ  
 VSレイレイ : 騒し持っている武器を捨てて おとなしくなさい  
 VSドノヴァン : まさか誘拐じゃないでしょうね  
 VSゴーキ : 半動不審ね。アナタ……  
 VSティロット : ガキンチョの出る幕じゃないわ！  
 VSダン : 頭を使うのは苦手なようね

# さくら



## 〈共用セリフ〉

- パズルって すんごくおもしろいよねっ！
- ウン、計算どおりだナ！
- あっ！ 早くうちに帰ってドラマ見なきゃ！
- ねえねえ、早くもう1回やろうよー！
- あ一発れた…… けっこう頭使っちゃつた！
- へえ、意外とうまいじゃん？
- 強くて当然！ いっぱい修行してるもんね！
- う～～コレだよやっぱ！ 勝利の一瞬、たまんないネ！

## 〈英語版〉

- Whew, you were good! I've got to train harder!
- Yes……All part of the plan!
- You're quick, smart, and cheap! No wait……that's me! Ha ha.
- Only my second game, and I am already the best!

## 〈各キャラ用セリフ〉

- VSリュウ : あー絶対手かげんしててる！ もう1回やろー！  
 VSケン : なんだ、威勢がいいだけじゃない  
 VSチュンリー : あたしゃてズルいや?  
 VSさくら : ねえねえ、リュウって知ってる？ ずっと強いんだよ！  
 VSモリガン : 色っぽさでは負けますが パズルでは勝っちゃいま  
 す、ハイ  
 VSフェリシア : ついてきちゃダメだよ ママに怒らせちゃうから  
 VSレイレイ : 危なかったあ！ 攻め方が読めないんだもん  
 VSドノヴァン : こ、怖いよ……おじさん何者？  
 VSゴーキ : おじさん、壇邊いだよ！  
 VSティロット : あなた姫様なんですよ？ いーなあ、おもしろそう  
 だなあ  
 VSダン : ウン、計算どおりだナ！

# モリガン



## 〈共用セリフ〉

- 調懲い子ね……フフ
- フウ……髪が少し乱れわ ……あつ枝毛
- 勝ちを誇るつもりはないわ 私が最強なんですもの
- ……早いのね もうあなたの程度じゃ満足できないの
- また遊んであげるわ……フフ
- あなたカワイイわ そうやってサルになってるところが
- 全然ダメね もっとお勉強なさい
- やさしく、ときには激しく…… 攻めの裏本よ、覚えときなさい

\*2には漢マークが表示される

## 〈英語版〉

- Baby, baby, baby……I didn't even sweat!
- Oh Damn……I think I split a hair.
- It's not whether I win or lose, just as long as I piss you off!
- The sun's rising. I will rest 'til the morrow, then win again.

## 〈各キャラ用セリフ〉

- VSリュウ : その一生けんめいな感じ あたし、キレイじゃない  
 ……フフ  
 VSケン : 女を貰はせるには まだまだ修行不足のようね！  
 VSチュンリー : チュンリー？ ハッ……だれ、それ？  
 VSさくら : そんなカッコじゃ 男はふりむかないわよ  
 VSモリガン : ベッ、別にその髪の色が僕ましくて 見てるんじゃない  
 よ  
 VSフェリシア : フッ……おバカなネコ  
 VSレイレイ : この散らかったガラクタ 私が片付けんの？  
 VSドノヴァン : お似合いのカップルじゃない ……フフ  
 VSゴーキ : とっても素敵よ その绝望に満ちたゴツイ顔  
 VSティロット : てんで、あ・子・さ・ま！  
 VSダン : 調懲い子ね……フフ



## フェリシア

### 〈共用セリフ〉

- 1 いまどきのネコは バズルもできなくちゃね
- 2 もお、最高♥
- 3 これからお昼寝タイムなの ジャマしないでね
- 4 そんなに弱いんじゃあ、遊び相手にもなんないよ
- 5 シッポの差であたしの勝ちね！
- 6 がっかりしないで、また遊んであげる！
- 7 歌って踊れてバズルも完ペキ……もしかして最強？
- 8 あたしは負けない……スターになる夢があるから！

### 〈英語版〉

- 1 You're about as sharp as a circle!
- 2 Meow……How'd you like them apples?
- 3 I won by a tail's length. Now go back to my litterbox!
- 4 You're stoned! Get it? He he he……

### 〈各キャラ用セリフ〉

- |         |                               |
|---------|-------------------------------|
| VSリュウ   | :弱っちいけど悪い人じゃあなさそうね            |
| VSケン    | :やっぱり勝つのはホントのスターよね！           |
| VSチュンリー | :いたいいたあいつ カカトうげき反則っ！          |
| VSさくら   | :いいなーその服…… こんどかしてっ！           |
| VSモリガン  | :やっぱり…… そのカッコはずかしいよ！          |
| VSフェリシア | :ダメよ！ これからのネコはもっと強くなくちゃ       |
| VSレイレイ  | :何か面白いもの持っていない？ ガサゴソ……        |
| VSドノヴァン | :なによう……その目は、あ、あたしはわるくないんだからね！ |
| VSゴウキ   | :えーん、こわいカオーッ！                 |
| VSデビロット | :キャー！！ ピーふっ実験はんたいーっ!!         |
| VSダン    | :歌って踊れてバズルも完ペキ……もしかして最強？      |

## レイレイ

### 〈共用セリフ〉

- 1 というわけでアタシの勝ち！
- 2 ねえ！ もう1回やらない？
- 3 いま気がついたんだけどさあ、お姉ちゃん楽してない？
- 4 どーしてそんなに強いのかって？ ソリゃあ人知れず苦労したわけよ
- 5 お日さまが高くなってきたんや おやすみなさい
- 6 バズルは知力・体力・時…… じゃなかっただけか？
- 7 アタシが投げたの持てないよに 次でまた使うんだから
- 8 よおっしゃ！ 次はもっと元気出していこう！

### 〈英語版〉

- \* 3にはリンリン(御札)が表示される
- 1 And again, I won with ease.
  - 2 Hey, it's not time for you to walk away ! Try again.
  - 3 Why do you hold back ? Your overconfidence is your weakness !
  - 4 My revenge begins with you.

### 〈各キャラ用セリフ〉

- |         |                                |
|---------|--------------------------------|
| VSリュウ   | :キミと同じような技使う人いるよ でもその人生悔じゃないなあ |
| VSケン    | :キミ、女を泣かせてきたクチだね！ 見ればわかるよ      |
| VSチュンリー | :お父さんを捜してるって？ そこの交番で聞いてみれば？    |
| VSさくら   | :勝つためにはやっぱ 努力と根性なんじゃないかなあ      |
| VSモリガン  | :負けたらコウモリ姿になるって いったのにーいったのにー   |
| VSフェリシア | :なんかイヤだなあ 動物いじめたみたいで……         |
| VSレイレイ  | :どっちの持ち物かわかんないや これキミの鉄球？       |
| VSドノヴァン | :それって……キミの(＼＼)?                |
| VSゴウキ   | :キミなんか こっちじゃあ全然フツーだよ           |
| VSデビロット | :キミたち…… オバケじゃないよね？             |
| VSダン    | :というわけでアタシの勝ち！                 |



## ドノヴァン

### 〈共用セリフ〉

- 1 何者とて私の邪魔はさせぬ！
- 2 倒れないでいい この子に微笑みが戻るまでは！
- 3 駆わせし血の駆縛 この手で斬ち切ってみせる！
- 4 もはや迷わぬ 立ちはだかる者すべてに死の競きを！
- 5 私は闇に紛れ、闇を討つ者……！
- 6 聞こえろ！ この胸に潜む黒い胎動が……
- 7 この惡夢が神の意志なら 私は神にさえ刃を向けよう
- 8 魔剣「ダイレク」…… 我が力となりし最強のしほべ

### 〈英語版〉

- 1 No one can interfere with my plans !
- 2 I won't rest until this girl is finally happy !
- 3 I'll put an end to the evil curse in my blood at any cost !
- 4 I am the one who lives in darkness and shatters it !

### 〈各キャラ用セリフ〉

- |         |                               |
|---------|-------------------------------|
| VSリュウ   | :その巣と交えるには もはや私は汚れきっている       |
| VSケン    | :お前にはわかるまい！ これは私のすべてをかけた闘いなのだ |
| VSチュンリー | :私の相手は 人の法では競けぬ者たちだ！          |
| VSさくら   | :覚えておくといい 命をかけた闘いもあることを……     |
| VSモリガン  | :ただ斬り捨てるのみ 屋に染まった偽りの美など！      |
| VSフェリシア | :泣き叫ぼうと もはやお前を助ける者などない！       |
| VSレイレイ  | :立ち去れ！ 力なくてはその身を焦がすのみ！        |
| VSドノヴァン | :所詮は幻 ただかき消されるのみだ             |
| VSゴウキ   | :見翻かれた お前もまた十字架を背負った者……！      |
| VSデビロット | :貴様も闇の住人ならば 審教はしない！           |
| VSダン    | :私は闇に紛れ、闇を討つ者……！              |



# ゴウキ



## 〈共用セリフ〉

- 我が名はゴウキ！ パズルも極めし者なり！
- フン、頭の体操にもならん
- そのままうずまつておるがよい！
- せめて一瞬なりとも 我を焦らせてみよ！
- 早置きは三文の博！
- 相手にならんわ！ ヒヨッコが……
- 一手先も見切れぬか？ 未熟者が……！
- そろそろ泣くか？

## 〈英語版〉

- I am Akume ! Also a master puzzler !
- You're just a pathetic example of carbon-based wastage.
- To beat you is not enough. I must destroy you !
- Evil is what I am. Death is what I bring.

# デビロット



## 〈共用セリフ〉

- 死刑じゃ！
- おしおきじゃ！
- つかれた！ 帰って寝るぞよ！
- 愚民ども！ さあ、この美貌をあがめよ！
- くるしゅうない！ ドレイとしてこき使ってくれるわ！
- このデビロット様に勝とうなど 100万年と4ヶ月早いわ！
- はいつくばって詫びよ！ 許してはやらんがな！
- はいつくばって詫びよ！ 許してはやらんがな！

\*デビロットは共用セリフが7種類しかないため、同じものをダブルで8つにしている

## 〈英語版〉

- Let the gema hold you as I plan for your death !
- You've been very bad. Off to the gas chamber !
- What you don't recognize me?! Cyberbota is Capcom's #1 game !
- I know you want me……but can you handle it ?

# ダン



## 〈共用セリフ〉

- ビッたか！ 頑ってのは こう使うんだゼッ！
- ケッ、素人が！ かえって寝ちまいな！
- それでおわりか……？ ルール教えてやったろうがよォ！
- パズルってのはセンスだぜ、センス！ わかったか！
- ヒヤッホーツ！ オレッて最強ーツ！
- オレのオヤジはなあ…… パズルも強かつたんだゼッ！
- これぞ！ サイキヨー流うー
- 泣かすぞ、オラ！

## 〈英語版〉

- I'll make you cry like I did when my daddy died !
- Ametarai ! Go home and practice dragon punches !
- I thought I taught you well. You know nothing ! Dummy !
- Yaaaaah ! I'm the strongest there is ! But don't tell Sagat.....

## 〈各キャラ用セリフ〉

- |         |                        |
|---------|------------------------|
| VSリュウ   | : そのままうずまつておるがよい！      |
| VSケン    | : せめて一瞬なりとも 我を焦らせてみよ！  |
| VSチュンリー | : フン、頭の体操にもならん         |
| VSさくら   | : そろそろ泣くか？             |
| VSモリガン  | : 我が名はゴウキ！ パズルも極めし者なり！ |
| VSフェリシア | : 一手先も見切れぬか？ 未熟者が……！   |
| VSレイレイ  | : 早置きは三文の博！            |
| VSドノヴァン | : 相手にならんわ！ ヒヨッコが……     |
| VSゴウキ   | : そろそろ泣くか？             |
| VSデビロット | : 一手先も見切れぬか？ 未熟者が……！   |
| VSダン    | : そのままうずまつておるがよい！      |

## 〈各キャラ用セリフ〉

- |         |                               |
|---------|-------------------------------|
| VSリュウ   | : どこかで見たよな正義ツラ！ 気にくわぬッ！       |
| VSケン    | : まあまあのルックスじゃが まだまだシブさが足りんのう！ |
| VSチュンリー | : オーッホッホッ！ トシには勝てぬか？          |
| VSさくら   | : こましまくくれたガキンチョめ！ 出直してくるのじゃ！  |
| VSモリガン  | : オーッホッホッ！ トシには勝てぬか？          |
| VSフェリシア | : ネコ毛がつくではないか！ はやくツマみだすのじゃ！   |
| VSレイレイ  | : オーッホッホッ！ トシには勝てぬか？          |
| VSドノヴァン | : まあまあのルックスじゃが まだまだシブさが足りんのう！ |
| VSゴウキ   | : オーッホッホッ！ トシには勝てぬか？          |
| VSデビロット | : こましまくくれたガキンチョめ！ 出直してくるのじゃ！  |
| VSダン    | : くるしゅうない！ ドレイとしてこき使ってくれるわ！   |

## 〈各キャラ用セリフ〉

- |         |                                    |
|---------|------------------------------------|
| VSリュウ   | : ガキがナまいってんじゃねえ！                   |
| VSケン    | : オレより目立つんじゃねえぞ！ わかったか！            |
| VSチュンリー | : どーしてくれんだ、コラ！ この顔のクソ顔をよオ！         |
| VSさくら   | : ジョシコーセーがプロに勝てるかよ！ 邪魔でもしない！       |
| VSモリガン  | : タカビーな女は好かねえんだよ！ お話をもらったことねえからよオ！ |
| VSフェリシア | : ニャオニャオいってんじゃねエ！ ぶつとばすぞ！          |
| VSレイレイ  | : なんだあ？ 中国には凶暴な女しかいねえのかあ？          |
| VSドノヴァン | : 瞳えぞ、テメエ…… リアクションに困るだらうが！         |
| VSゴウキ   | : 足腰立たねえようにしてやろうか？ エヘーッ？           |
| VSデビロット | : いい根性してんなあ サイキヨー流に深入するかあ？         |
| VSダン    | : ヒヤッホーツ！ オレッて最強ーツ！                |

# 禁断の章

禁断の章へようこそ。ゲームの企画書やラフ画、原画、スタッフからのコメントなど、ここでしか見られない逸品を収録している。

## 開発スタッフからのコメント

まずはグラフィックを担当した開発スタッフからのメッセージだ。  
担当したキャラのイラストとともにコメントをいただいた。

リュウ

モリガン

一番最初に  
モリガニを作ったんですけど  
今きど ディフォレックスキャラを  
描いた事無かったんで  
しゃべれたださす

(116)



137

リュウ君 はじめてうなぎなので  
動きを考えるのムズカシかった。  
(116)



さくら

さくら...  
今回のぱんくわは、  
あんまりアレ見せないとけ  
見せた方が良かっただ?

(116)

ティロット

ティロット姫...  
こういは姫、女子。(笑)

(116)



フェリシア

フェリシア君  
胸が大きいのが  
描きにく。(笑)

(116)



ケン



ニーいた「舊懲袁樂」の  
ハーリしたヒトはちがりやくこ  
なんかよいですね

ZERO版…つくりたがた  
なあ…次があれは「あるのが?」  
無理しても入ねよみと  
思ひます

チュンリー



ヘンなカオをせよよりはムツリ  
してた方ガニのヒトらしい! ヒ  
思ひたのですがビճないでしょ?

ドノヴァン



マサル



レイレイ

いちばん手間かけ  
つくりました。おつかれども  
レ、レ、レイイ!(ペタペタ)

コウキ

ケンの勝ち、上着はだけます。  
ゴーキも脱ぎます。えちら  
先輩が「脱がすの好きやなあ」  
…別にモージやねないこば!

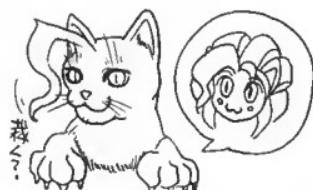


マサル

ホントはゴーキにボコボコに  
さぶるだけだ…たんですが、  
企画くんにそこがされこ…  
あとは見てのヒーリです。



マサル





# 秘開発企画ファイル

開発の初期段階で制作された企画書や、グラフィック関係の草案など、普段なら門外不出の資料を公開してしまおう。

## ●キャラクター・デザイン案――

各キャラクターにおける各属性とフレーム・挑戦本部の概念。

チュンリー 「ZERO」着て「王」の服!



<フトワーク>

「ZERO」も二つの足(正反)のボディで、  
どちらかが良いと思ひます。



<桃花>

魔術士「MAGIカルマ」の  
ラムの部分が悪い感じは思ひます。  
机も堅くないですが、使い道あります。

モリガン



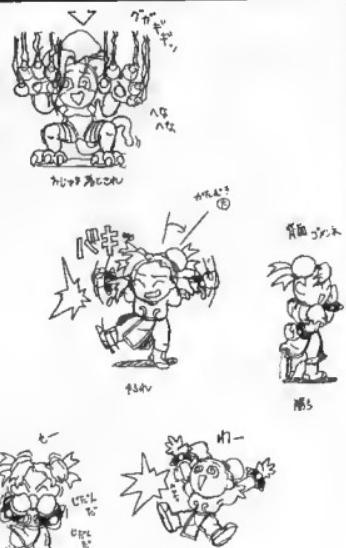
魔術師の髪も引けは  
ねうきなさをねらわ  
せねば...



<挑戦者>

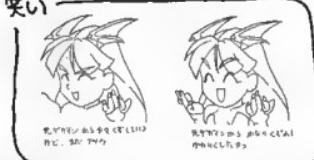
髪をやりかさ上げ、首筋相手をやうに  
向かへ挑戦的な顔見ししたボーズ。  
この彼女は、お嬢様を思ひ出した見事野  
がちの仕事です。

きわめて初期に制作された、キャラ・グラフィックの  
方向性を決めるための書類だ。企画担当者が制作。



キャラクターの表情について

笑い



モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ



モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ

ピチ



モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ

モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ

金裕



モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ



モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ

怒りやられ



モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ

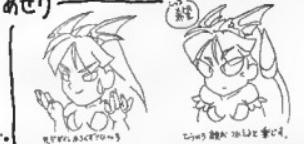


モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ



モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ

あせり



モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ



モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ

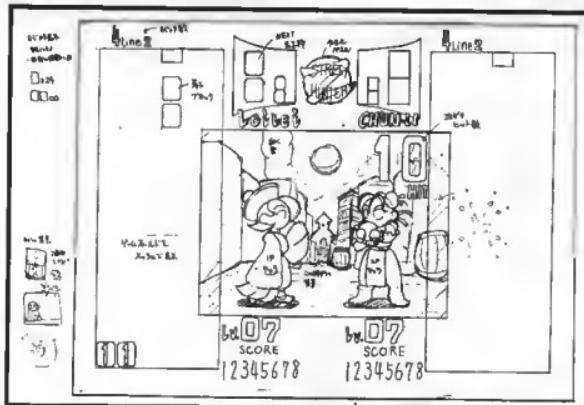
やられ



モリガンおしゃけでいい  
感じ、いいアーティ

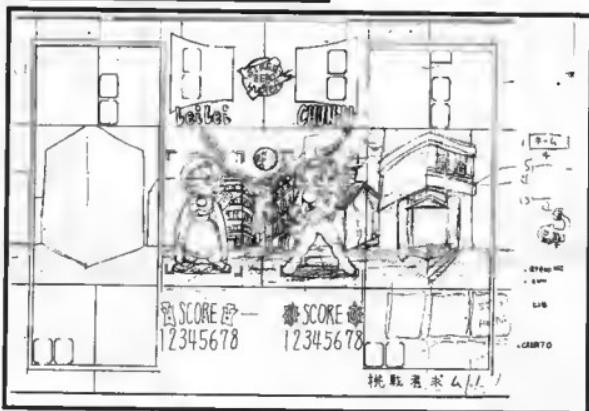
## ●画面レイアウト案

現在の画面のレイアウトになるまで、いくつかの候補が考案されたらしい。下の2点はその初期段階のもの。



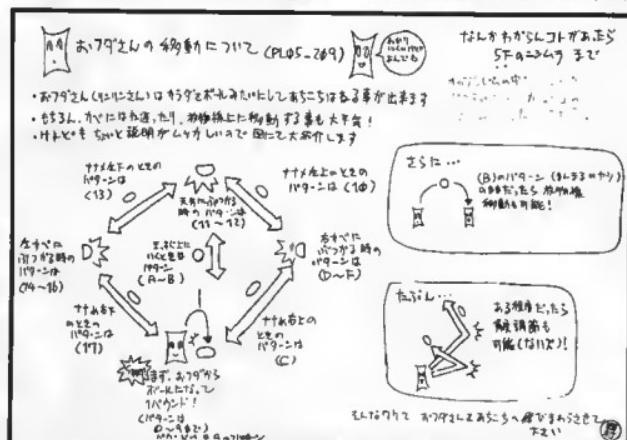
▲最初に出されたレイアウト案。この段階では攻撃ヒット数や2手先の迷宮ジェムまで表示されていた。予告版の表示方法をもじる。

▲上の改良バージョン。独自のグラフィックがある。タイトルが「スリートハンターZERO」なのもアド



## ●リフレン姉さんアクション案

今までこそ、レイレイの足元で踊っているだけのリンクだが、当時はもっとハゲしい行動をする予定だった。



## スタッフのコメント

キャラもROMの中にあるんですが、「動かすのがむずかしい」ので出ませんでした。  
……残念！

# ●コンティニュー時の演出

これは現在の演出とほぼ同じ内容の企画書。相違点は、コンティニュー確定時にボイスが出ないだけだ。

## 〈コンティニュー画面でのアフレイク変化〉(No.1)

9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1  
0



通常アフレイク



ピントボース



負けボース

### コンティニューアフレイク時の変化に気づく

- コンティニュー画面で登場しているアフレイクキャラクターが、通常アフレイク時より下へドリルボースが入り込まれます。

① 9~6まじ  
通常アフレイク

② 5~3まじ  
せいばいボース

③ 2~1まじ  
ピントボース

④ 0...  
負けボース

この段階で既にアフレイク音「えーふ」と「あかひ」という音が聞こえます。

## 〈コンティニュー画面アフレイク時の変化〉(No.2)



通常アフレイク



ピントボース



負けボース

### コンティニュー画面アフレイクの変化

- コンティニュー画面でのコンティニューした場合、アフレイクキャラクターが、今までよりも勝ちアフレイクになります。

〇〇時まにヒヨコがアフレイク



# ●オープニング案

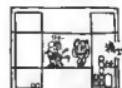
オープニング内のブレイデモ用コンテ。多少変更されている。



〈オープニング内 ディアリート画面〉 おまけ  
～キャラクター登場～  
① おまけキャラクター登場OKな状況下にいるとき。  
この画面では、RCU導入70%が起動電波です。  
キャラクター登場OK。



② おまけ 登場開始。  
登場時、「おー」と「あかひ」という音。



③ 登場が終わったら「おー」と「あかひ」が「おー」と「あかひ」を繰り返す間に、ズキン側の萬能アフレイク音が鳴ります。

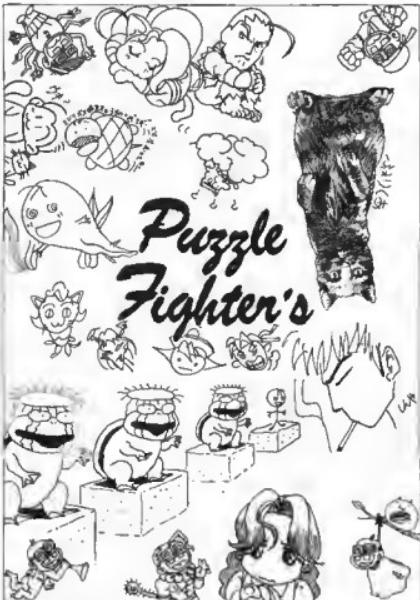


④ スペースエスape出る。カウンタ・ジムが「抱きしめ！」と叫びます。

〈コント〉  
半ボリ庄監督...  
おまけにあれ程もこの  
連中でコロコロ變形する  
魔物の姿を覗んで  
皆笑ひだしました。

## おまけ

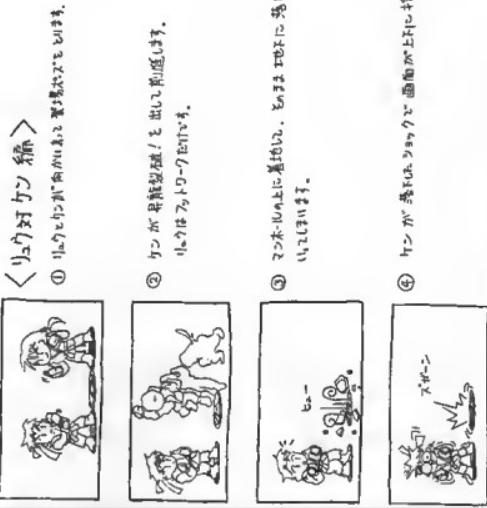
これは単なるスタッフの落書き。遊んでねええ。



# ●デモコンテ集・採用編

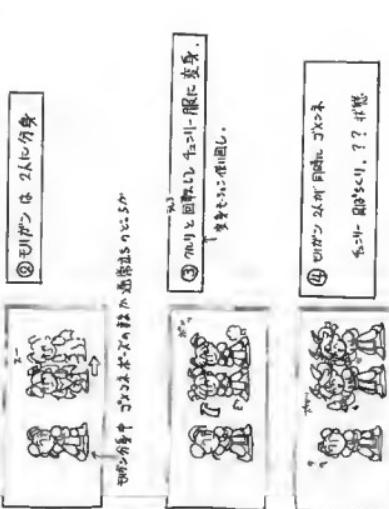
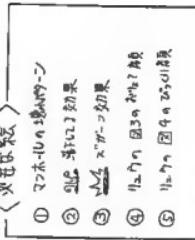
エンディングなどで流れれるデモの企画書、まずは採用分からの紹介だ。変身モリガソ編では意外な素も……。

## 〈デモアイデア～7～7～〉



### 〈リトルケン編〉

- ① リトルケンが「お前がいる」と思はれていた。
- ② リンが母娘を出し前進します。
- ③ リトルケンに着替わる。それは地面に落ります。
- ④ リンが、落としたシャツを画面が上目に見ます。



### 〈新規化身モノ〉

1. モリガソの外身シルエット： カフェで化粧室で会話を楽しむ。
2. フルーツモリガソ： フルーツの服(動作)に、かたちが付いたモリガソ映像。
3. フルーツモリガソ： 鮮やかな色彩で、フルーツモリガソ。
4. モリガソ： モリガソの外見。

# 〈手元アーティスト〉

## 〈ハサウエー絵巻編〉

- ① ダンが左から右へ、画面全体を歩く。  
（左から右へ）



- ② おらん、ダンが右から左へ、顔が2つ。  
（右から左へ）



- ③ 3回目にダンが左から右へ歩いた時。  
地図刀(マツタ)。  
・画面の前でXや斜め。  
・画面全体と背景の間に全部歩いた。  
（左から右へ）



- ④ 火事焚烧  
（左から右へ）  
① いい正面立つ... 日本語で0万円にこなす。

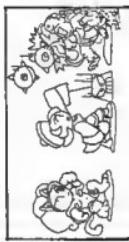
（左から右へ）

- ② 画面全体 背景のカゴ。  
③ ダンツ舞かり 表題... おもてなし。  
④ “ヤカラ”文字。出でぬかし理解で丁寧に書く。



## 〈エンドレスアーティスト〉

- ① 左から 右に歩く。左側は「左側」、右側は「右側」。  
右側は「右側」で天敵。  
（左から右へ）



- ② ダンが斜め上へ歩く。左側は「左側」、右側は「右側」。  
左側は「左側」で天敵。  
（左から右へ）



- ③ ダンが斜め下へ歩く。左側は「左側」、右側は「右側」。  
左側は「左側」で天敵。  
（左から右へ）



- ④ ハサウエー頭に金髪の髪で左へ歩く。  
（左から右へ）  
左側は「左側」で天敵。



## 〈ロードモードアーティスト〉

- ① 2回目で左から右へ歩く。  
（左から右へ）



- ② 2回目で右から左へ歩く。  
（右から左へ）



- ③ 7=9の面接室：最後に「左」を歩く時、左側から右側に歩く。



〈モモヤマアーチ3~〉



（改訂）



295



୧୮୮



④ サスガに着てみたい身



〈因持志の「アキム系編〉



魔物がいた住むかねアリアリした顔にひ  
ゴウキ…。

〈 $\bar{\tau}^*\tau\bar{\tau}\bar{\tau}\tau$ 〉



暴力娘サカラ系



② リーガルアドバイスに従う。何がどうかわからぬときは、



③ 11月11日 真空波動管、中300W、C-7。ヒートヒル。



（原稿未定稿）



魔物がいた。アーリアが魔物にいた顔になら  
ゴウキ…。

〈モモアヒル&6n〉

〈天體球〉

① 天體球もいいが出でます。アリーナ版球がいい。  
いいから残ります。



② 最後に超特大銀球が残るまで。



③ このでかがいな球、どうした。なんばんかと  
思ひます。

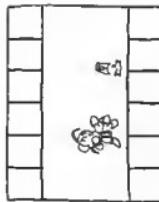


〈浮遊球〉

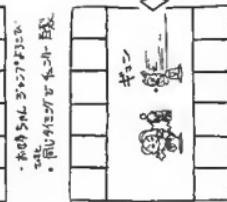
④ この超特大銀球がいいのうちに残すが、こ  
うおもしてはいけないを見て、アリーナ版球に切り替へよ。



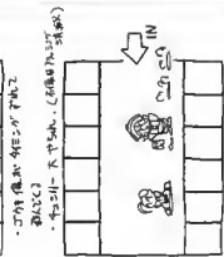
① フカねやれー元から出でてかわいいです  
② 天體球用銀球アリーナ版  
~  
③ 大アリーナ版球  
④ ルアーハイ版: なんかに使おうか迷ってます



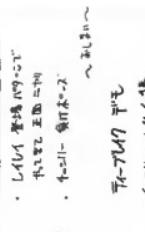
① あれ? あれ? あれ?



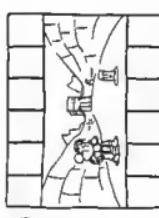
② あれ? あれ? あれ?  
あれ? あれ? あれ?



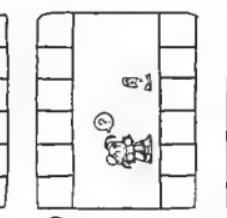
③ あれ? あれ? あれ?  
あれ? あれ? あれ?  
あれ? あれ? あれ?



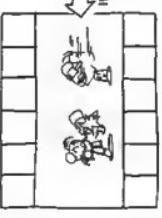
④ あれ? あれ? あれ?



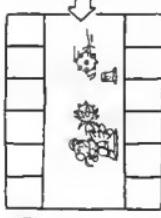
① あれ? あれ? あれ?



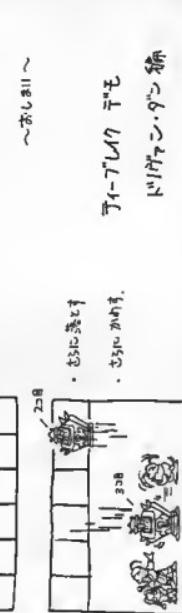
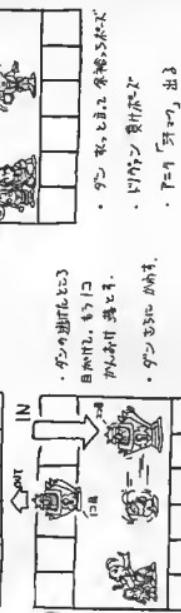
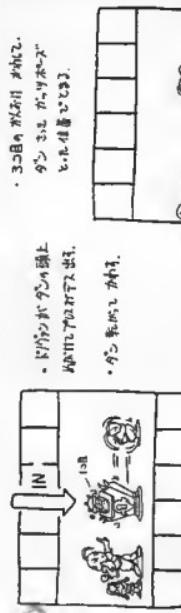
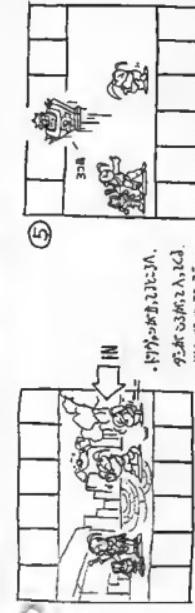
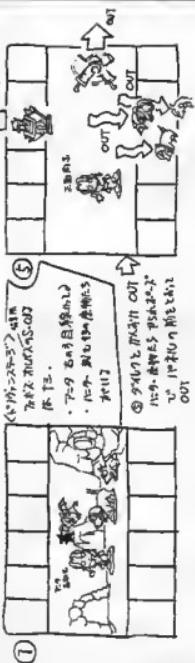
② あれ? あれ? あれ?  
あれ? あれ? あれ?



③ あれ? あれ? あれ?  
あれ? あれ? あれ?  
あれ? あれ? あれ?



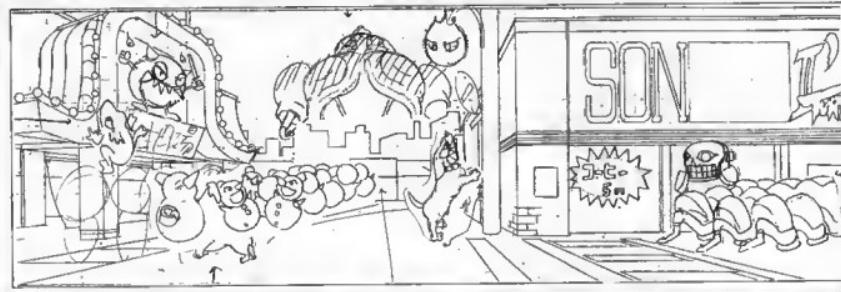
④ あれ? あれ? あれ?



## ●背景グラフィック・コレクション

この3点は背景原画だが、あくまで原画なので実際の画面とは異なった点がある。ちがいを探すのも一興だ。

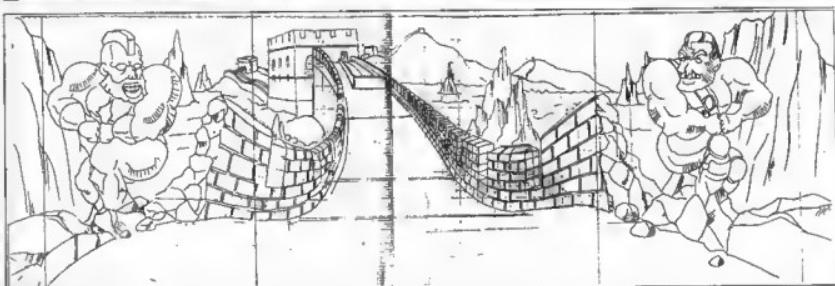
### リュウ・ステージ



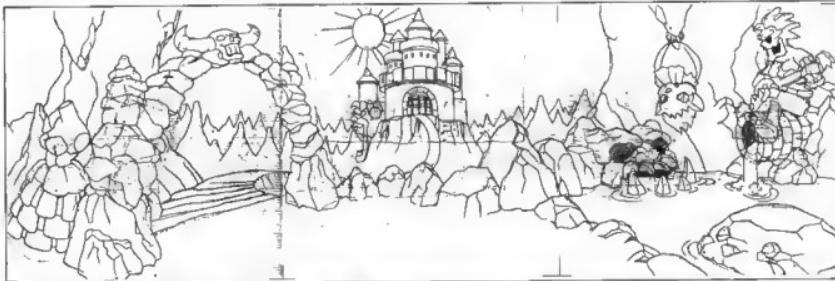
雪だるまがたくさんいる。ゲーム中にいるのは氷氈帰りの雪だるまだけだ。裁かれキャラの位置も微妙に変更されている。

このステージは原画と採用バージョンがほとんど同じだ。ザンギエフとハガーがやはりっているのが笑える。

### チュンリー・ステージ



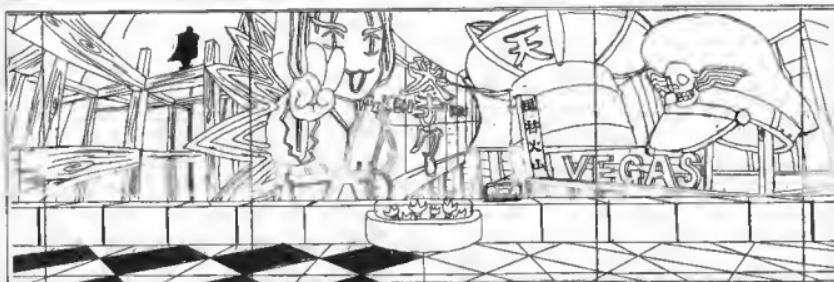
### モリガン・ステージ



『ハンター』のモリガン・ステージと同じ場所。アーンストランド城にピクトルの頭部があしらわれている。

遠景はほとんど同じだが、緑石の上にラジカセが置かれている。中央の花壇にはえている車はゴウキのちょんまげ？

### フエリシア・ステージ



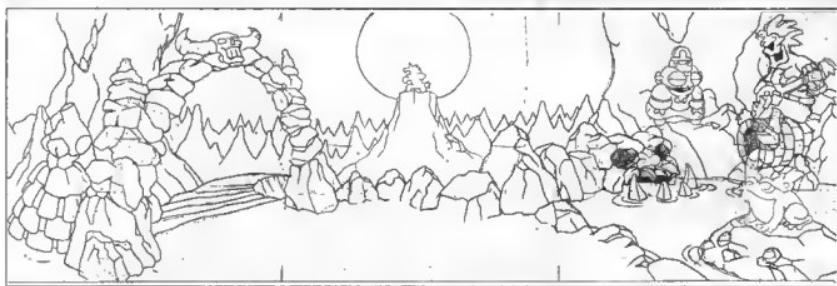
## レイ・レイ・ステージ



採用グラフィックよりも“荒れた墓地”という雰囲気が強かったようだ。ザベルは棺おけの中からのぞいてます。

原画からあまり変更されていない。モリガン・ステージと似ているけれど、フォボス・オルバス・ガロンカが登場している。

## ドノヴァン・ステージ



## コウキ・ステージ



この段階では、左にサガット、右に本田、中央にペガ、その足元にバイソンの顔と、「ストII」キャラが総登場していた。

画面ではわかりにくいが、中央左に毒のピン、中央に「P A P A」と書かれた肖像画がある。デスサタン国王だろうか？

## デビロット・ステージ



# グラフィック・ラフ画&原画

禁断の童の最後は、これまたおなじみのキャラ・グラフィック用ラフ画&原画集だ。今回は特に、ラフ画を大量にお見せしよう。



## 初期ラフ・イラスト

企画から出されたイメージに沿って描かれた初期のラフ画。デフォルメ割合がまだ低かったことがわかる。

## ラフ画&原画

コンセプトが決まったあと、実際にグラフィック・パターンを制作するさいに描かれたラフや採用練画たち。未使用分もあちこちにまざっているぞ。

▼中央のモリガシは、現在のボーズと微妙にちがっている



▲いまよりも悲惨なボーズが多いような……



▲下段のダンは練習用分。上段には  
上半身ハダカのコウギがいるぞ



▲車のイラストでは、ドノヴァ  
ンの背後にアーティガいる

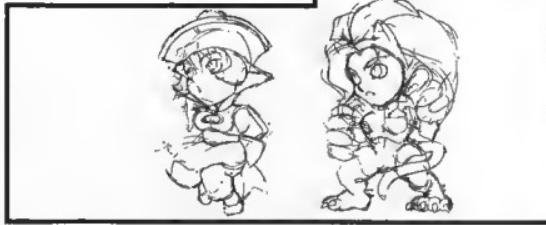


▲指を曲げるだけのケンの挑発ボ  
ーズも、慎重に決められたもんだ





▲これはほとんど決定稿。ゲームでは見られない細部に注目しよう



決定稿

たくさんのラフが描かれて、ついに最終的なデザインが決定する。指定が入っているデザイン画を見てみよう。

▲トロント一行。ショタインは攻撃時にボタンを押してるのかー



▼モリガンのツメの有無など、二  
まかい部分まで指示されている



## 厳選グラフィック原画

ゲームに採用されているキャラ原画を、ピックアップして掲載しよう。



▲ダメージ時のダ  
イレク。ゲーム中  
では見えない

## 秘グラフィック原画

こちらは逆に、ゲーム中では見ることのできない原画たちだ。

▲ブリーズヘル  
ブーミーのフェリシ  
ア勃頭隠れて  
見えないボーズだ

▲「ハンター」にもあ  
った宙に浮くボーズ

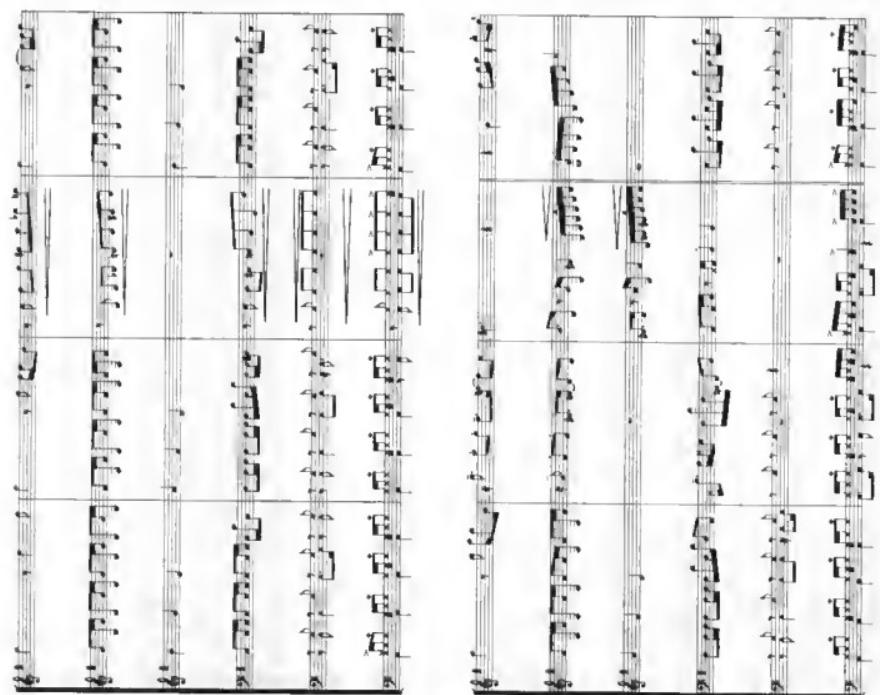
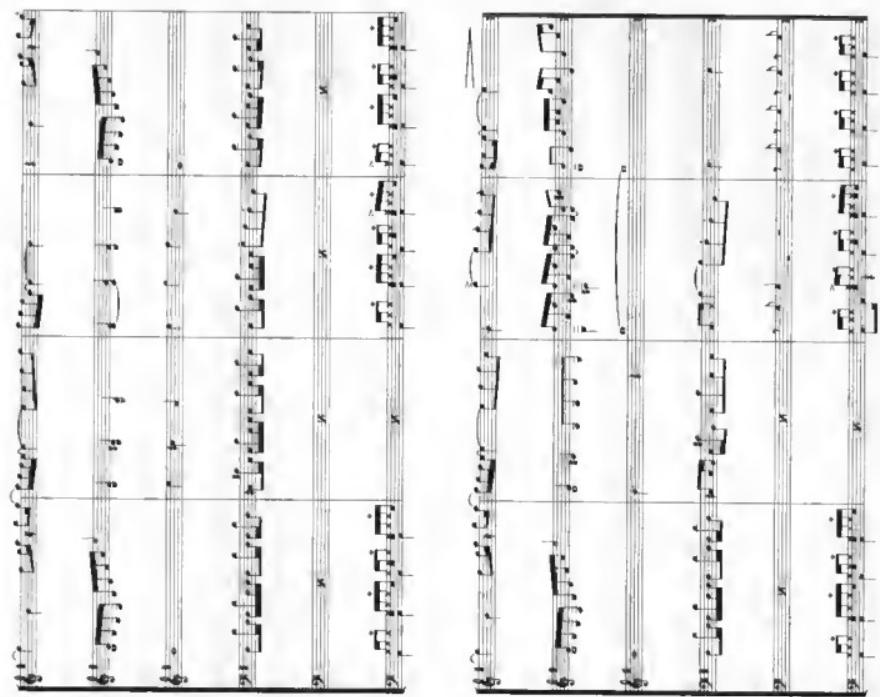


# 『スーザン・アルファイター』樂譜集



## Stage Ryu

♩ = 118



Stage Ken

*L = 152*

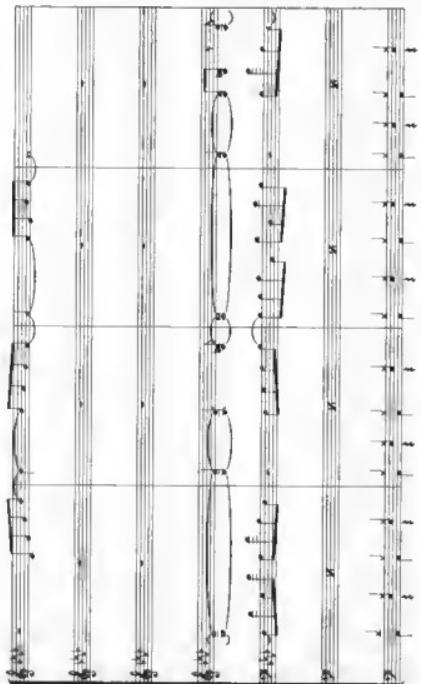
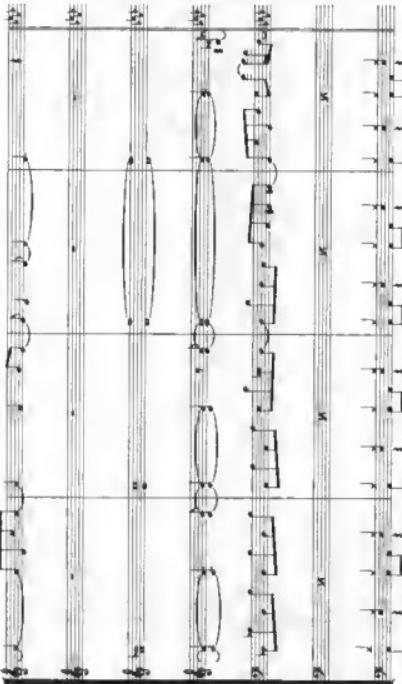
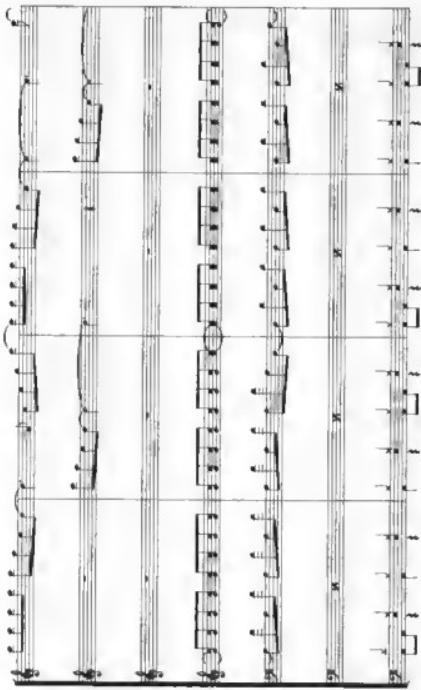
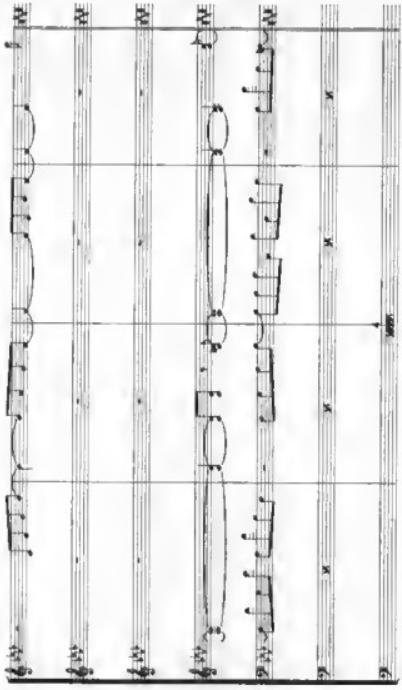
Melody  
Sub Melody  
Flute  
Vibraphone  
Bass  
Tambourine  
Drums

Melody  
Sub Melody  
Flute  
Vibraphone  
Bass  
Tambourine  
Drums

*L = 152*

Melody  
Sub Melody  
Flute  
Vibraphone  
Bass  
Tambourine  
Drums

Melody  
Sub Melody  
Flute  
Vibraphone  
Bass  
Tambourine  
Drums



A musical score page featuring five staves of music. The first three staves consist of eighth-note patterns. The fourth staff has a single eighth note followed by a sixteenth note. The fifth staff consists of eighth-note patterns.

A musical score page featuring five staves of music. The first three staves consist of eighth-note patterns. The fourth staff has a single eighth note followed by a sixteenth note. The fifth staff consists of eighth-note patterns.

A musical score page featuring five staves of music. The first three staves consist of eighth-note patterns. The fourth staff has a single eighth note followed by a sixteenth note. The fifth staff consists of eighth-note patterns.

Stage Chun-Li

16123

A musical score page featuring seven staves of music. The staves are labeled from left to right: Syn. Side, Saw Melo, Organ, Marimba, E Piano, S Bass, and Drum. The music includes various rhythmic patterns and dynamic markings like 'x' and 'z'.



Hand-drawn musical score for Stage Sakura, page 160, measures 1-12. The score consists of two systems of five staves each. The first system shows mostly eighth-note patterns with some sixteenth-note grace notes. The second system continues with similar patterns, including a section where all voices play eighth notes.

Hand-drawn musical score for Stage Sakura, page 160, measures 13-16. The score consists of two systems of five staves each. The first system shows eighth-note patterns. The second system continues with eighth-note patterns, including a section where all voices play eighth notes.

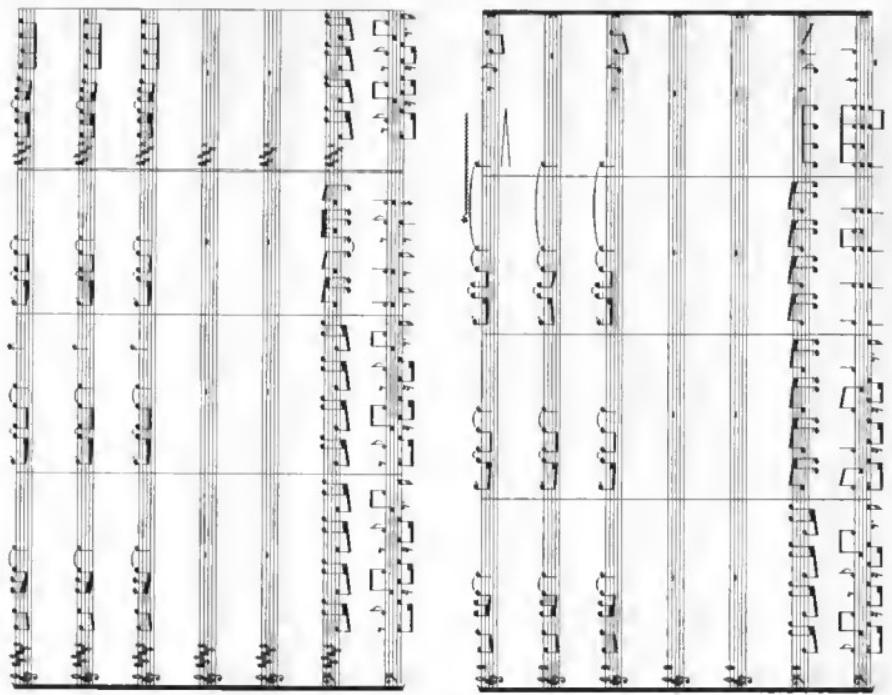
Stage Sakura

Hand-drawn musical score for Stage Sakura, page 160, measures 17-20. The score consists of two systems of five staves each. The first system shows eighth-note patterns. The second system continues with eighth-note patterns, including a section where all voices play eighth notes.

Hand-drawn musical score for Stage Sakura, page 160, measures 21-24. The score consists of two systems of five staves each. The first system shows eighth-note patterns. The second system continues with eighth-note patterns, including a section where all voices play eighth notes.

Instrumentation:

- Ocarina
- Ocarina
- Fanfare
- Bass
- Bass
- Tambourine
- Hand Clap
- Drum



A continuation of the musical score from the previous page. The top two staves (bassoon) show eighth-note patterns. The bottom two staves (strings) show eighth-note patterns. Measure 7 includes lyrics in Hebrew: "בְּרוּךְ הוּא יְהוָה אֱלֹהֵינוּ מֶלֶךְ הָעוֹלָם". Measure 8 concludes with a fermata over the bassoon part.

Stage Morrigan

J = 125

Piano  
Famosa  
Synth Strings  
Synth Bass  
Triangle  
Elec. Perc.  
Hub Q  
Hand Clap  
Dress

This musical score page contains two staves of music for a stage performance titled "Stage Morrigan". The tempo is marked as J = 125. The instrumentation listed on the left includes: Piano, Famosa, Synth Strings, Synth Bass, Triangle, Elec. Perc., Hub Q, Hand Clap, and Dress. The first staff begins with a piano chord followed by a series of eighth-note chords. The Famosa part consists of eighth-note patterns. The Synth Strings and Synth Bass parts also feature eighth-note chords. The Triangle and Elec. Perc. parts provide sustained notes. The Hub Q and Hand Clap parts add rhythmic patterns. The Dress part follows a similar eighth-note pattern to the Famosa part. The second staff continues the musical line, maintaining the established patterns and instrumentation.

This musical score page contains two staves of music for a stage performance titled "Stage Morrigan". The instrumentation listed on the left includes: Piano, Famosa, Synth Strings, Synth Bass, Triangle, Etc. Perc., Hub Q, Hand Clap, and Dress. The first staff begins with a piano chord followed by a series of eighth-note chords. The Famosa part consists of eighth-note patterns. The Synth Strings and Synth Bass parts also feature eighth-note chords. The Triangle and Etc. Perc. parts provide sustained notes. The Hub Q and Hand Clap parts add rhythmic patterns. The Dress part follows a similar eighth-note pattern to the Famosa part. The second staff continues the musical line, maintaining the established patterns and instrumentation.

This musical score page contains two staves of music for a stage performance titled "Stage Morrigan". The instrumentation listed on the left includes: Piano, Famosa, Synth Strings, Synth Bass, Triangle, Etc. Perc., Hub Q, Hand Clap, and Dress. The first staff begins with a piano chord followed by a series of eighth-note chords. The Famosa part consists of eighth-note patterns. The Synth Strings and Synth Bass parts also feature eighth-note chords. The Triangle and Etc. Perc. parts provide sustained notes. The Hub Q and Hand Clap parts add rhythmic patterns. The Dress part follows a similar eighth-note pattern to the Famosa part. The second staff continues the musical line, maintaining the established patterns and instrumentation.

Stage Felicia

125

Marcas  
Flute  
Synth Bass  
Cat Voice  
Tambourine  
Electric Perc.  
Drum

Marcas  
Flute  
Synth Bass  
Cat Voice  
Tambourine  
Electric Perc.  
Drum



Stage Lei Lei

*j = 125*

Score for Stage Lei Lei, page 165, measures 1-2. The score includes parts for Ocarina, Flute, Synth Bass, Lai Lai Voice, Agogo, Hand Cymbal, China Perc., Electric Perc., High Hat, Hand Clap, and Drums. The score shows various rhythmic patterns and dynamics across six staves.

Continuation of the musical score for Stage Lei Lei, page 165, measures 3-4. The score continues with the same instruments and maintains the dynamic and rhythmic patterns established in the previous measures.

Continuation of the musical score for Stage Lei Lei, page 165, measures 5-6. The score continues with the same instruments and maintains the dynamic and rhythmic patterns established in the previous measures.

Continuation of the musical score for Stage Lei Lei, page 165, measures 7-8. The score continues with the same instruments and maintains the dynamic and rhythmic patterns established in the previous measures.



Musical score page 166, measures 5-8. The score consists of two systems of four staves each. The top system starts with a forte dynamic (F) and includes a rehearsal mark 'C'. The bottom system starts with a forte dynamic (F) and includes a rehearsal mark 'D'.

Musical score page 166, measures 9-12. The score consists of two systems of four staves each. The top system starts with a forte dynamic (F) and includes a rehearsal mark 'E'. The bottom system starts with a forte dynamic (F) and includes a rehearsal mark 'F'.

Musical score page 166, measures 13-16. The score consists of two systems of four staves each. The top system starts with a forte dynamic (F) and includes a rehearsal mark 'G'. The bottom system starts with a forte dynamic (F) and includes a rehearsal mark 'H'.

**Stage: Donovan**

Musical score for Stage: Donovan, page 166, measures 1-4. The score includes parts for Syn Lead, Syn String, Orch Hit, Syn Bass, Fx Bass, Syn Bass, and Drums. The Syn Lead part features sustained notes and some eighth-note patterns. The Syn String part has a sustained note. The Orch Hit part has a sustained note. The Syn Bass part has a sustained note. The Fx Bass part has a sustained note. The Syn Bass part has a sustained note. The Drums part shows various rhythmic patterns.

Musical score for Stage: Donovan, page 166, measures 5-8. The score continues with the same instruments: Syn Lead, Syn String, Orch Hit, Syn Bass, Fx Bass, Syn Bass, and Drums. The patterns continue from the previous measures, with sustained notes and rhythmic patterns.

Musical score for Stage: Donovan, page 167, measures 1-4. The score includes parts for Syn Lead, Syn String, Orch Hit, Syn Bass, Fx Bass, Syn Bass, and Drums. The Syn Lead part features sustained notes and some eighth-note patterns. The Syn String part has a sustained note. The Orch Hit part has a sustained note. The Syn Bass part has a sustained note. The Fx Bass part has a sustained note. The Syn Bass part has a sustained note. The Drums part shows various rhythmic patterns.

Musical score for Stage: Donovan, page 167, measures 5-8. The score continues with the same instruments: Syn Lead, Syn String, Orch Hit, Syn Bass, Fx Bass, Syn Bass, and Drums. The patterns continue from the previous measures, with sustained notes and rhythmic patterns.

Stage Gouki

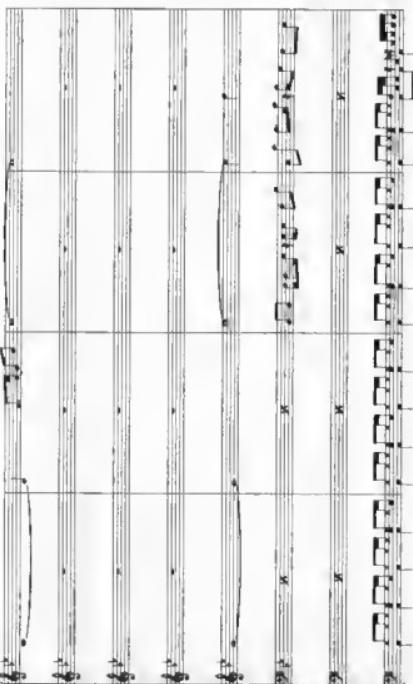
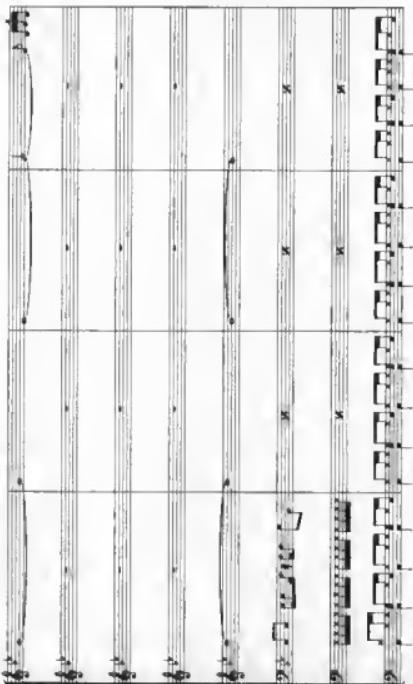
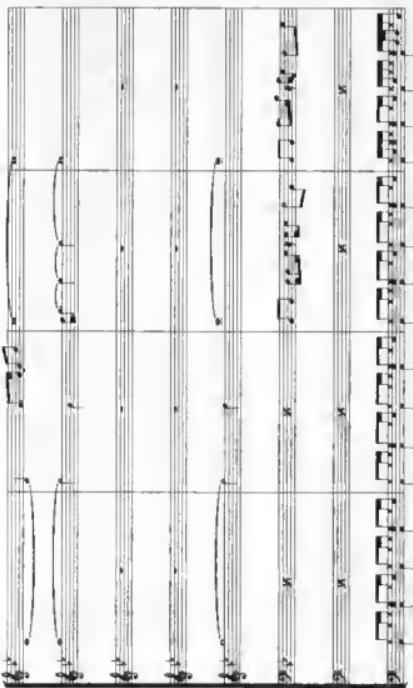
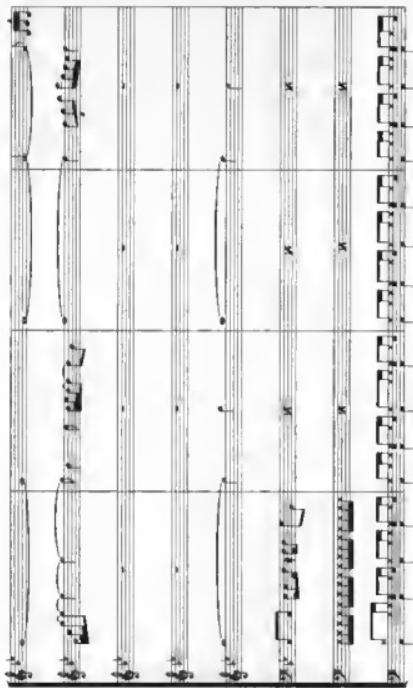
*L = 160*

Musical score for Stage Gouki, page 168, first system. The score consists of eight staves. The instruments listed on the left are: Syn Lead, Shakuhachi, Ondes Hit Mdo, Ondes Hit Hit, Strings, E-Bass, Tambourine, and Drums. The music includes various rhythmic patterns and dynamic markings like  $\times$  and  $\circ$ .

Musical score for Stage Gouki, page 168, second system. The score consists of eight staves. The instruments listed on the left are: Syn Lead, Shakuhachi, Ondes Hit Mdo, Ondes Hit Hit, Strings, E-Bass, Tambourine, and Drums. The music continues with rhythmic patterns and dynamic markings.

Musical score for Stage Gouki, page 168, third system. The score consists of eight staves. The instruments listed on the left are: Syn Lead, Shakuhachi, Ondes Hit Mdo, Ondes Hit Hit, Strings, E-Bass, Tambourine, and Drums. The music features complex rhythmic patterns and dynamic markings.

Musical score for Stage Gouki, page 168, fourth system. The score consists of eight staves. The instruments listed on the left are: Syn Lead, Shakuhachi, Ondes Hit Mdo, Ondes Hit Hit, Strings, E-Bass, Tambourine, and Drums. The music concludes with rhythmic patterns and dynamic markings.



## Stage Devilot

J = 120

Fermata

Organ  
Saw Lead  
E Piano  
Marimba  
Bass  
Tambourine  
Hat Clip  
Drums

Organ  
Saw Lead  
E Piano  
Marimba  
Bass  
Tambourine  
Hat Clip  
Drums

Organ  
Saw Lead  
E Piano  
Marimba  
Bass  
Tambourine  
Hat Clip  
Drums

Organ  
Saw Lead  
E Piano  
Marimba  
Bass  
Tambourine  
Hat Clip  
Drums



Oche Hit  
Bass  
Vibraphone  
Lead Gtr & Svc Wre  
Synth Bass  
Piano & Wv Gtr  
Strings  
China Gong  
Percussion Tambourine  
Drums

Oche Hit  
Bass  
Vibraphone  
Lead Gtr  
Drums

Melody  
Vibraphone  
Lead Gtr & Svc Wre  
Bass & Orchestra Hat  
Synth Bass  
Piano & Wv Gtr  
Strings  
China Gong  
Percussion Tambourine  
Drums

### Theme Of Dan

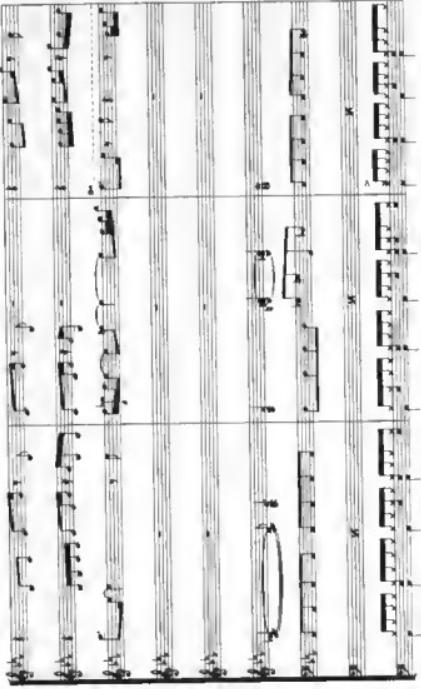
Melody  
Vibraphone  
Lead Gtr & Svc Wre  
Bass & Orchestra Hat  
Synth Bass  
Piano & Wv Gtr  
Strings  
China Gong  
Percussion Tambourine  
Drums

Handwritten musical score for a multi-instrument ensemble. The score consists of six systems of music, each with two staves. The instruments include Octave Harp, Bassoon, Trombone, and various woodwind and brass parts. The vocal parts are labeled "Wow G.", "Wow H.", "Wow I.", and "Wow J.". The score features complex rhythmic patterns and dynamic markings such as "Basso" and "K".

Handwritten musical score for a multi-instrument ensemble, continuing from the previous page. The score consists of six systems of music, each with two staves. The instruments include Octave Harp, Bassoon, Trombone, and various woodwind and brass parts. The vocal parts are labeled "Wow G.", "Wow H.", "Wow I.", and "Wow J.". The score features complex rhythmic patterns and dynamic markings such as "Basso" and "K".

Handwritten musical score for a multi-instrument ensemble, continuing from the previous pages. The score consists of six systems of music, each with two staves. The instruments include Octave Harp, Bassoon, Trombone, and various woodwind and brass parts. The vocal parts are labeled "Wow G.", "Wow H.", "Wow I.", and "Wow J.". The score features complex rhythmic patterns and dynamic markings such as "Basso" and "K".

Handwritten musical score for a multi-instrument ensemble, continuing from the previous pages. The score consists of six systems of music, each with two staves. The instruments include Octave Harp, Bassoon, Trombone, and various woodwind and brass parts. The vocal parts are labeled "Wow G.", "Wow H.", "Wow I.", and "Wow J.". The score features complex rhythmic patterns and dynamic markings such as "Basso" and "K".



A musical score page featuring four staves of music. The first staff contains three measures of eighth-note patterns. The second staff contains three measures of eighth-note patterns. The third staff contains three measures of eighth-note patterns. The fourth staff contains three measures of eighth-note patterns.

Saw Wave

A musical score page featuring four staves of music. The first staff contains three measures of eighth-note patterns. The second staff contains three measures of eighth-note patterns. The third staff contains three measures of eighth-note patterns. The fourth staff contains three measures of eighth-note patterns.

# 明解・「スーパーパズルファイターIIX」用語の基礎知識

## スラング集

- 【起爆】ジェムを壊すこと。
- 【起爆地点】起爆可能な場所。
- 【攻撃量】相手側に降るカウンタージェムの個数。「攻撃力」とも言う。
- 【構成個数】1つのパワージェムに含まれているノーマルジェムの量。
- 【段】フィールドの上下を区別する単位。→列
- 【ちぎる】段差を利用して、落下ジェムを1個ずつに分離する。
- 【致死量】相手を負かすのに必要なカウンタージェムの量。
- 【点火】「起爆」と同意語。
- 【破壊力】「発生量」と同意語。
- 【発生量】ジェムを壊したときに発生するカウンタージェムの個数。
- 【フィーリング連鎖】適当にジェムを積み上げ、その最下段にあるジェムを消して、偶然に起こす連鎖。
- 【フィールド】ジェムを積むためのス
- ベース。6列×12段（実際は14段目まで存在）で構成されている。
- 【復活】フィールドにあるジェムを消して、スペースを確保すること。ピンチ状態から立ちなおること。
- 【不要ジェム】仕掛けには必要としないジェム。「ゴミ」とも言う。
- 【変身】一定組数（3から組）の落下ジェムを落とすことで、カウンタージェムがノーマルジェムに変わること。
- 【掘る】積まれているカウンタージェムを消していく、フィールドのスペースを広くする作業をいう。
- 【落下ジェム】上から落ちてくる2個1組のジェム。
- 【落下パターン】キャラごとに設定された、相手フィールドに降らせるカウンタージェムの色配置。
- 【列】フィールドの左右を区別する単位。一段
- 【JAC（ジャック）】つぎつぎとノーマルジェム（パワージェム）が壊れていくこと。JAC（ジャパンアクションクラブ）の爆破スタンプをホウツとさせることからこう呼ばれる。
- 【○○ちゃん何色かなハアハア】キャラの落下パターンを確認するときに使うキメ言葉。○○にはキャラ名が入るが、さくらに対して使うのがもっとも効果大。使いすぎると友だちが減る。
- 【特約ワイド】時限爆弾の同意語。生命保険が語源で、点火すると「満期」と言う。カブコン公式（？）用語。
- 【友だちいないから1人で遊ぶ】ひたすら対CPU戦を遊んでいる人に言うと効果大の攻撃呪文。同様に「友だちいないのに2人で対戦」「友だちいるけど1人で遊ぶ」などがある。



## PRESENT

カブコンのご厚意により、①シークレット・ファイル「パズルの素」、②「スマート」ポスターを各名にプレゼントするぞ。希望者は、本書にはさんであるアンケートハガキに必要事項を記入のうえ応募してほしい。切手は不要なので、そのままポストへ投函しよう。締め切りは96年9月30日（当日消印有効）。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただく。



▲カブコンが制作している小冊子がシークレット・ファイルだ。さくらとレイの着せ替えが遊べるぞ。ポスターも貴重品

**ALL ABOUT シリーズ Vol.15**  
**ALL ABOUT スーパーパズルファイターⅡX**  
スタジオイベントスタッフ・編

1996年8月30日初版発行 定価1,280円(本体1,243円)

©1996 Printed in JAPAN

**ISBN4-88554-459-9 C0076 P1280E**

編集発行人 ..... 平山哲雄

発行所 ..... 株電波新聞社  
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15  
電話 (03)3445-6111

企画・構成・編集 ..... スタジオイベントスタッフ

Director 山下 章

Chief-in-Editor 大出綾太

Editors 山中直樹／中村京子／板場利光

制作協力 ..... 片平謙瀬／轟良小路／曳地哲司

CG制作 ..... 高橋政輝(アクアピット)

表紙文字 ..... 中岡マサミ

デザイン ..... 轟ふく子／鈴木雅彦(Graph House)／株オリジナル・エージェンシー

写真 ..... ジェーシーツー

印刷 ..... 奥村印刷(株)

製本 ..... 株堅省堂

協力 ..... 株カブコン、株キョーワインターナショナル、株アーツビジョン

SPECIAL THANKS 株カブコン「スーパーパズルファイターⅡX」開発チーム

株カブコン広告宣伝部御一同

企画・制作 ..... マイコンBASICマガジン編集部

©1995,1996 CAPCOM

# INSTRUCTION CARDS (JAPANESE)



# INSTRUCTION CARDS (FOREIGN)





# オール・アウト・シリーズ LINE UP

## Vol. 14 ALL ABOUT

### ストリートファイターZERO2



■388ページ  
 (カラー176ページ)  
 ■1,580円  
 カブコン開発チームが  
 全面協力。永久オリジナ  
 ルコンボや戦意の波動に  
 自覚めたりユウなどのミ  
 ステリースアスクトも完  
 全掲載している。コマン  
 ドミニボスターつき。

## Vol. 11 ALL ABOUT

### ストリートファイターZERO



■352ページ  
 (カラー128ページ)  
 ■1,480円  
 「ストZERO」のすべて  
 がわかる一冊。『ストII』  
 シリーズ全国大会チャン  
 ピオン軍団「ヨガ・スト  
 ライクバッカーズ」が対  
 戦攻略を監修。カブコン  
 開発スタッフ完全協力。

## Vol. 8 ALL ABOUT

### 上巻・システム解説編 真サムライスピリッツ



■272ページ  
 (カラー128ページ)  
 ■1,480円  
 ゲームの基本となるシ  
 ステムや技一覧表を紹  
 介。さらに、設定資料や  
 開発者の落書きイラス  
 ト、公式サイト・ストー  
 リーなどのコーナーも充  
 実。ファン必読の一冊。

## Vol. 5 ALL ABOUT

### ワールドヒーローズ2JET



■240ページ  
 (カラー96ページ)  
 ■1,380円  
 システム解説。対CPU  
 及び対2P戦の攻略法とい  
 った基本的な内容に加え。  
 技の当たり判定や、  
 メーカーと共に共同制作の人  
 物相関図など、ミニアッ  
 クな情報も載っている。

## Vol. 2 ALL ABOUT

### ぶよぶよ



■160ページ  
 (カラー112ページ)  
 ■1,280円  
 ゲームのシステムや連  
 順に必要なテクニックを紹  
 介。登場キャラ紹介&  
 性格分析。開発者インタ  
 ビュー。専門語彙典、  
 全曲楽譜のほか、ドキュ  
 メント小説を特別収録。

## Vol. 13 ALL ABOUT

### ぶよぶよ通



■208ページ  
 (カラー124ページ)  
 ■1,300円  
 全日本ぶよ通会公認。  
 数々の腕利解説にはじま  
 り、CMライブラリー、  
 開発スタッフ・インタビ  
 ュー、ボイス&メッセージ  
 リストなど、「ぶよ  
 通」のすべてがわかる。

## Vol. 12 ALL ABOUT

### ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



■368ページ  
 (カラー144ページ)  
 ■1,580円  
 完全データ&攻略本はも  
 ちろん、お笑い写真集「メ  
 モリアル・オブ・ファイ  
 ターズ」、開発者・長  
 崎 朋と野中政宏インタ  
 ビューなど、企画モノも  
 満載。

## Vol. 10 ALL ABOUT

### 餓狼伝説3



■30ページ  
 (カラー112ページ)  
 ■1,480円  
 独て調査した情報&  
 データを詰め込んだ一  
 冊。開発スタッフ・サウ  
 ンドチーム・生駒治美へ  
 のトリブル・インタビュ  
 ーは、「餓狼」ファンなら  
 ずとも一読の価値あり。

## Vol. 9 ALL ABOUT

### 下巻・徹底攻略編 真サムライスピリッツ



■320ページ  
 (カラー96ページ)  
 ■1,480円  
 対CPU戦&対2P戦の  
 攻略法がメイン。金キャ  
 ラのポーズ・エンディング  
 グ列、開発スタッフ・ロ  
 ングインタビュー、読者  
 投稿コーナー、全曲楽譜  
 集なども掲載。

## Vol. 7 ALL ABOUT

### サーキング・オブ・ファイターズ'94



■272ページ  
 (カラー96ページ)  
 ■1,400円  
 システム解説や対  
 CPU&対2P戦の攻略法  
 にはじまり。体力が満タ  
 ンの相手をイッキにKO  
 する連続技を全24キャ  
 ラー紹介する。空中風  
 量脚や空中龍虎乱舞のや  
 りかたも解説。

## Vol. 6 ALL ABOUT

### ヴァンパイア



■272ページ  
 (カラー96ページ)  
 ■1,400円  
 ゲーム内容に合わせて  
 視覚的要素を強調。おな  
 じみの登場キャラ+システム  
 解説に加え。開発者イン  
 タビューで本作公開の  
 設定資料「ダクストー  
 カーズの秘密」を掲載。

## Vol. 4 ALL ABOUT

### 龍虎の拳2



■240ページ  
 (カラー96ページ)  
 ■1,380円  
 内部設定データをもと  
 に、基本システムをくわ  
 しく解説。そのほか、メ  
 リッジー監やナゾの心  
 選択、ニセ龍虎乱舞。  
 伝説の超タクマ人といっ  
 た闘牛情報を。

## Vol. 1 ALL ABOUT

### 対戦格闘ゲーム



■200ページ  
 (カラー112ページ)  
 ■1,480円  
 「ストII」など。  
 計9タイトルによる対  
 戦格闘ゲームのシステム  
 や攻略法にはじまり、エ  
 ンディングまで徹底的に  
 紹介する。「ワーヒー」  
 の開発手記を特別掲載。

## Vol. 3 ALL ABOUT

### 餓狼伝説スペシャル



■240ページ  
 (カラー96ページ)  
 ■1,380円  
 システム解説。技の性  
 能データ、ゲーム攻略だ  
 けでなく、開発者インタ  
 ビュー、懐かしキャラの出  
 現条件、テレビCM、アニ  
 メの絵コマといった開  
 発情報が幅広く紹介。

## Vol. 1 ALL ABOUT

### ヴァンパイアハンター



■320ページ  
 (カラー192ページ)  
 ■2,500円  
 従来の倍サイズ(変型  
 A4判)で、カラーページを  
 惜しまなく使った抜技、  
 ポーズ集は必見。動きの  
 ICマリオを追ったアニ  
 メーション・タイムチャ  
 ートを史上初実現。

**ALL ABOUTシリーズを  
確実に入手する方法**

1 最寄りの書店で取り寄せる。1~2週間かかるが、追加料金なしで入手できる。  
 2 電波新聞社(大代表: 03-3445-6111)に電話し、出版販売部につないでもらう。そして、  
 ほしい本の名前と、自分の住所と電話番号を教えれば、「ブック急便」で2~3日以内にキ  
 ミの家に届けられるぞ。代金は本の価格+送料300円の着払い。

ISBN4-88554-459-9

C0076 P1280E

9784885544590

1910076012809

ALL ABOUT



発行：電波新聞社  
定価：1,280円(本体1,243円)